动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年04月号
2009 Apr.
6
总第六期
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
零售价25
推广价20元
4GB DVD光盘：
1G精美二次元壁纸和美图
Love Solfege精选
『428』中文影像版
东方同人漫画魔理沙专题
日本同人游戏精选
东方星莲船试玩版
Soundhorizon LIVE“乐园”
勇者与魔王的咏叹调
2008最佳Galgame
『G线上的魔王』全解析
三次元幻想乡
博丽神社例大祭盘点
SoundHorizon传奇：Aramary的离开
幻想乡生存指南：雾雨魔理沙篇
革新和传统：东方星莲船试玩报告
响彻幻想世界的谭诗曲
同人组合Love Solfege'
龙与魔法的弹幕战
独家专访『Exceed3rd』制作人和程序设计
TYPE-MOON回归月世界原点的新生
『魔法使之夜』初解
从『弟切草』到『428～被封锁的涉谷』
SOUNDNOVEL的前世今生
巡音触手版纸模 主题彩绘
8开本期萌绘师主题海报
封面故事
Scarlet in scarlet

黑色禁药

花町的浪漫之旅『花阴』

『鬼畜眼镜R』

SWEET POOL

终极大赏

二次元狂热

2009 年 04 月号 / 总第 6 期

http://www.aspot.com.cn/

本期的封面来自 U235 的“Scarlet in Scarlet”，封底是来自 Archlich 的“Avalon”。欢迎希望在我们的封面或者封底宣传自己本子各同人组织和我们联系～

执行主编：JEDI
编辑：Hisoka
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
特约校对：琴酒、Rarcmart、霜月绫、樱桃君
美术总监：谭冬雪
美术编辑：袁千岁、红音萤
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
意见反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
投稿信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
编辑部地址：北京市海淀区知春路 113 号 银网中心 A 座 12 层 (100086)
Address: B16. E-Wing Center,No.113 ZhiChun St. HaiDian District, BeiJing, 100086, China
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特～

联系方法

MSN jediliao@hotmail.com
Mail liao.huiqi@gamespot.com.cn

本刊独家网络内容合作
天极网动漫频道

光盘目录

图片
- 1G 精美二次元壁纸和美图
- 东方同人漫画魔理沙专题

音乐
- C75 同人音乐精选
- Love Solfege' 精选
- 近期动漫音乐精选
- 清音翻唱歌曲

游戏
- 日本同人游戏精选
- 东方星莲船试玩版
- 日本同人游戏『eXceed』授权试玩版

视频
- Soundhorizon 乐园 Live
- 『428』中文影像版

Contents 2009.04

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室

由于3月份众所周知的事情，我们不得不延期了数天上市，在此向广大读者们致以歉意。

因“京蜜”们的疯狂反扑以及资本家压迫等种种不可告人的原因，我们伟大的无产阶级革命家、酒精考验的杰出的エ口主义战士、革命的先驱者神猫同志，因中二病（误）医治无效，不得不在本期暂时中止一期“动画制作回忆录”的连载，到下期，神猫他将带着更大的八卦和猛料卷土重来！

为了让我们的刊物更完美，《二次元狂热》将每期征募校对志愿者。要求是北京地区，最好是大学在校学生，中文通顺，日语能认，最重要的是，要有宅魂。联系方法：liao.huiqi@gamespot.com.cn

封面

封底

二次元狂热第七期，4月下旬上市，更多精彩内容！封面是来自蓝天使制作组的同人游戏『刻痕3』

封底是来自U235的《东方奇械录》

ART BOOK 刻痕3

■出品：蓝天使制作组
■游戏类型：重口味猎奇ADV
■发布：2009年年内预定
■价格：未定

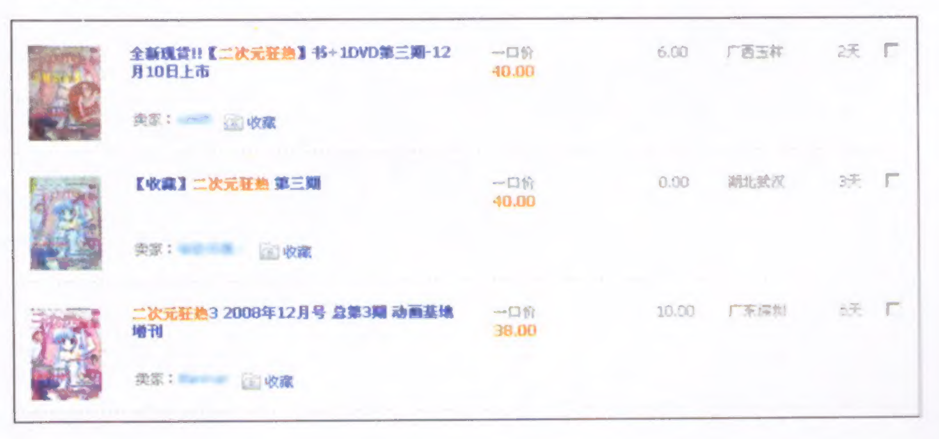
http://angelsblue.web.fc2.com

STAFF

■人物设定、立绘、CG绘制、美术设计制作、剧本协助：RiE（ElecInside）
■游戏主题歌、ED、剧情音乐创作&制作：未命名 / Unnamed
■程序设计、动态特效、游戏原著&剧本、人物设定、美术设计、总监督：水雨月☆冰璃

中古行情

上期预言的行情已然成为事实：第三期目前涨势凶猛，空间在30～40之间，预计下一波还是在上升通道中；第二期最高已达100元，存量不多；而创刊号已经有价无市。另外『801彼女』创刊号也开始升值，请各位散户抓紧机会补仓！



Mission：ADSL03·本土动漫创作作品展

广州图书馆一楼展览厅

Time Limit：2009年5月1-3日

ADSL03·本土动漫创作作品展将突破过往同人展“二维”界限，携手广州热炽模型俱乐部，首次尝试接入“三维”的创作空间，用我们的作品让你感受到我们对本土ACG文化创作的爱，为大家送上一场纯粹且热闹的COMIC PARTY！（撰文：珀珈索斯）

ID 萌萝 不祥
来自安徽

这张回函意义非凡啊～河蟹子SAMA，它是余自诞生于这个世界以来写的第一张回函，也就是传说中的“处女函”，我把如此珍贵的东东给了河蟹子SAMA，所以河蟹SAMA一定要实现我以下3个愿望中其中的一个～

愿望一：让我进相谈室
愿望二：让我进相谈室
愿望三：让我进相谈室

俗话说“知足者常乐”，所以河蟹SAMA只要帮我实现其中任意一个就可以了～

：既然是你如此珍贵的第一次，那么我就收下了——（啥？！）

ID 樱姬の羽 女
来自吉林长春

我希望下次能介绍铃平广啊，我很喜欢她的画风（上次介绍纯珪一俺兴奋好长时间），还有，如果光盘里有GAL就好了，汉化的，虽然不太可能。嘛，我发现刚才在我激动时不小心把年级说出来了……好吧，招了，我14——纯宅大叔一只（大叔心参上）……接触二次元3年了吧，虽然不知道为什么说这些，反就看了。期待GSC的PVC成品BLACK★ROCK SHOOTER。我看到PVC的第一眼就泪流满面，还有这么有爱的人型师～不过价格未定，不会便宜的T-T……

：上期我们的光盘里就有汉化的Galgame『120日元』，因

为某种原因漏了放目录里哦（坏孩子退散，这游戏很纯洁～）。另外，对于宅属性的大叔心罗丽，相信宅男们一定很喜欢吧……

ID 汤易宁 男
来自江西南昌

那啥《801 彼女》太腐了的说，还是因为咱喜欢《二次元狂热》才买的……太那啥了……而且还要 25 元……咱现在的钱都快被你们花光了……光这俩就要了 40 多……不过还是会支持的，谁让我上了你们的贼船呢！

：你看，有了《801 彼女》，你就和腐女们可以有共同话题了。据专家表示，腐男（或者说内心宅外表腐）对比宅男，在表白时收到好人卡的几率会低 50% 以上（以上数据请自行判断真伪……）

ID LOTES 女
来自湖南长沙

哟～～～话说二次元的调查表纸张为什么比 801 的颜色黄一些呢？果然是内容更加 H 么 XD……另：征稿启事处的 COSER 招募……エロ GAME 要怎么啊 ＝＝？皇帝新衣么！！！CG 画面也要还原么？天呐……邪恶的编辑部众神囧，其实私能出制服和女仆……水着就……嗯，算了＝＝|||……

：你的来信充分地说明了人的思想可以是多么的邪恶（盯）！至于写真欢迎寄来，我觉得宅男们肯定会疯狂的……（水着，一定要 School 水哦～）

ID SNO3 男
来自广西玉林

偶虽在外地念书，但想来是跑书店跑得很勤的人，所以基本上只要二次元当天到货我就直接从老板提一两本走，以至于批发商一见面就问候到："老板，又来提货啦？"（囧，偶有那么老么？好吧，我承认我每次都是装满一个书包的书带走的……）

：现在你们知道为啥《二次元狂热》很难买到了吧？

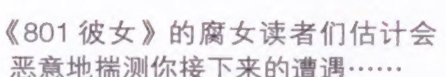
ID 高嵩 女
来自河北石家庄

经 SH 吧的同志推选才来买本杂志，就是为了玖羽大人您的文章啊～读这期的文章真令我受益匪浅，可惜错过了之前的文章，再看看淘宝上过期刊的恐怖价格打消了补买的念头。不知哪里能看大人以前写的文章呢？若方面的话能把文本版发给我吗？感激不尽！

side － x

浅羽灰音 四川 成都

Guilmon



：可以直接联系玖羽（此人很宅！），或者到我们的合作网站天极动漫上去看过刊的网络版。

ID 贝尔蒙特 不详
来自未知

终于这期杂志再没有和萝莉有关的专题了，我对萝莉是有很高的免疫力（77%–97%）所以我不太喜欢萝莉，也许是对萝莉没有任何感觉看不出萝莉哪里萌？？？？再加百无一用是萝莉，因为萝莉除了撒娇就什么都不会。

：啥也不说了，相信下期罗莉控们会用口水淹死你的（好恶心……）

ID 未知 不详
来自未知

这一期被我同寝的兄弟借去看了，结果人家问我怎么全是美少女彩图，说的是，《二次元》应该多点阳刚之气。

：建议您同寝室的兄弟去买些诸如《健与美》之类充满兄贵写真的杂志；同时你也要小心了，《801 彼女》的腐女读者们估计会恶意地揣测你接下来的遭遇……

ID VIOLET 女
来自未知

前几天坐在 10 号线上，左手边居然有个大妈在翻看『纯情罗曼史』……你就不能翻翻『萝莉的时间』吗，口胡……

：如果碰到有大叔在看『纯情罗曼史』就更麻烦了……

ID GA 男
来自广东广州

有几位女同学说我是一个腐男，想求证一下腐男有什么特征，毕竟自以为自己只是宅而已。

：在腐女们眼中你是腐男还是攻或受；还有你的配对是谁，都由她们的主观意识决定，与你本人的意愿无关……

ID 陈思宇 男
来自江苏南京

这本书真不错，我鬼使神差就买了。

：于是我也鬼使神差地回你一个好了……

ID 坂上冰 男
来自福建厦门

不久前刚弄到个超～有爱的 3D（？）FLASH 游戏，えど名前は……对了貌似是『XX 少女 REUNION』，要不要放光盘里跟众读者分享？或做个专题攻略介绍？（偷笑）嘛，不过该书是否能进化成《エロ元狂热》就不得而知了……

：你想害我们被河蟹吗？说……你到底是什么目的……

ID 赵昊岩 男
来自辽宁沈阳

我不能不为我 10 岁的妹妹着想啊！她还是个小萝莉，还没有正确的人生观、审美观，她要是看见这么糟糕的封面之后哪天上街随随便便就给路人甲来个"绝对领域之惩戒"就完蛋了……会被河蟹的啊！

：糟糕的是你的内心呀！欧尼酱！

蛋疼囧新闻 >>
Real Onion News in 3D world

本月雷声阵阵：山本和枝大妈离开 Ego，中国香港某电视台的『凉宫春日』播出广告找了三个女孩和二次元角色跳“团舞”（Youtube 上有看），特区人民惊呼“还不如让 TMA 来拍”；『EVA・破』里明日香改名式波・**アスカ・ラングレー**；日本某特摄要找基佬比利（腐女们的超重口味，别名“兄贵”、“森之妖精”）客串……

>> TMA 的反击！东方系列惨遭毒手，众 Fans 号泣

在上期介绍的 Ifrit 采用 CG 特效的合体特摄发布后，业界头牌 TMA 也在近期登出消息，宣布下一大作“Cosplay 例大祭”制作中。至于题材，相信东方众看一眼就明白了……这张雾雨魔理沙和魂魄妖梦的“真人版”雷到了很多人，尤其是魂魄妖梦那张扭曲的大妈脸；黑白看着稍微正常一些，但也不能令人满意。总之，比起有大腕支持的前几作，这次的东方题材估计会成为地雷吧。▲

>>《Chaos; Head》主题咖啡活动，宅男之梦

经常搞主题活动的 Cure Maidcafe 在 2 月 25 日至 3 月 8 日期间搞了『Chaos; Head』的主题活动，店内的装饰、菜单和制服都做成了动画中的式样。最令宅男们激动的是，在活动开始当天，动画中**咲畑梨深**的 CV 喜多村英梨身穿制服在店里助兴，造型非常可爱。▲

>>绝美原创造型首办“BLACK ★ ROCK SHOOTER”，收藏必入

常去 Pixiv 的朋友应该会对 huke 的画风和他笔下的“BLACK ★ ROCK SHOOTER”有印象吧。这次由绯路担任原创造型的 1：8 首办也推出了，全高达 29 厘米，整体的高质量绝不负它那 9800 日元的价格，独特的美感足以成为宅男最得意的收藏品之一！▲

>>东方宅男的车子就该如此！周边制作商 Gift 的营业车

想看看什么是真正的东方宅男的爱车吗？来自周边制作商 Gift 的营业车，全车上下内外都是东方！▲

>>审美观差异太大，重口味 Cosplay 推出

英国的 Obsidian Design 公司推出了一系列充气Cosplay橡胶服装，照片放出后连欧美的动漫迷们都被雷到外焦里嫩，他们纷纷表示“看了就想自杀”、“亚洲人要是看到了会导致网络崩溃”、“这脚是洛克人吗?”等等。至于有多雷，看图就知道。这设计的人到底是怎么想的呢? ▲

>>日本的动漫资讯志销量如何? Newtype 占第一

近期有网站统计了日本各动漫杂志的销量。就资讯志来说，《Newtype》销量最多，达 17 万册；其次是《Animedia》，10 万；接着是老牌资讯志《Animage》，销量 7 万册；很黄很暴力的《Megami》，销量 6 万。小声说一句，和国内的动漫资讯志相比多不了多少哦 (当然也要考虑到人口数量和购买力……)。▲

>>『源氏物语千年纪』因太过低俗引发社会各界议论

有“日本红楼梦”之称的『源氏物语』被改编为深夜动画『源氏物语千年纪』后，剧中夸张的 OX 场面引发了观众们的激烈讨论。动画版不仅有许多和原作不同的设定，在尺度上也颇为夸张，从第二集开始几乎次次都有“低俗”场面出现。对此有些观众表示“看得想吐”，但也有人说“不工口就不是源氏物语”。而老监督出崎统自己就说了：“我做这片子的理念就是‘无常观’，想描写那种既如梦幻，又似现实，那种仿佛稍被风吹就会飘散不见的感觉”。一些上年纪的观众貌似对这次的动画版比较喜欢，比如一位 45 岁的家庭主妇就在《朝日新闻》的读者专栏里大赞“动画的画面很梦幻，轻柔的旁白有如能洗净心灵，片尾歌也留下了很深刻的印象”。▲

>>黄泉私服的设定来自声优本人的私服

近日有日本网友对『喰霊－零』中女主角诹山黄泉的私服进行了考证，发现人设堀内修是参考了声优水原薰的个人服装进行了二次元化——▲

>>宅教师以成绩胁迫女学生穿女仆装供其摄影

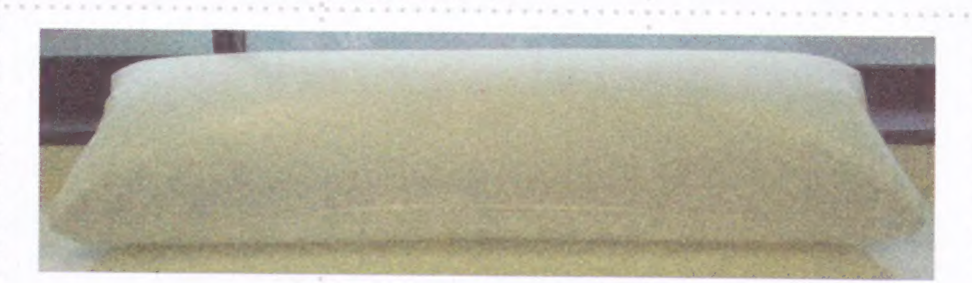
最近日本秋田大馆市的公立高校爆出丑闻：艺术部写真班一名 51 岁的教师以成绩威胁一名校花级的 18 岁女学生穿上女仆装供其拍摄。由于害怕不能拿到成绩，女生被迫同意穿上黑色连衣裙和白色围裙的女仆装，强作笑容作了“女仆摄影会”的模特。事后这名校花告诉了监护人、引发轩然大波，宅教师不得不上门交出了照片等待处分。最过分的是，学校方面发现这套女仆装是用公费购买的……▲

>>『EVA 新剧场版·破』经典海报遭遇“山寨”

著名的『EVA 新剧场版·破』经典海报最近被“山寨”了，对方是一家名为“FlyingShine 犬”的工口游戏公司制作的游戏『正义的教室』。▲

>>“和抱枕永远在一起”：便携充气抱枕问世

买抱枕还要嫌买枕芯太麻烦而且不方便外出? 日本有商家特意推出了充气抱枕枕芯，尺寸是标准的 150 厘米长 50 厘米宽，不用的时候可以把气放光折叠起来，预定 4 月发售。厂家的宣传口号是“让抱枕作为你的新娘陪你到天涯海角吧”……总觉得抱枕和某种用具越来越接近了? ▲



幻想乡生存指南——雾雨魔理沙篇

普通的魔法使和她愉快的后宫们

前言：这里是百合乱放的幻想乡。从官方作品到二次同人，千奇百怪的配对令人眼花缭乱目不暇接，每当新的官方作品出现，配对的数量更是会再次直升一个数量级。当然在这如天罗地网般的庞大配对网中，总有一些配对的红线会集中的指到同一个人身上。我们通常叫这种家伙“后宫王”。至于幻想乡最大的百合后宫归属于谁？这个家伙是一个人类魔法使，名叫雾雨魔理沙。

文 / Lastsep（U235、盈月系列执笔）

魔法使

迷恋魔法，完全以魔法为原动力的妖怪，称为魔法使。

魔法使分为两种：生下来就是魔法使，和从人类变成的魔法使。

——东方求闻史记

虽然魔法使的定义是妖怪，但是同样也有从人类修行成魔法使的记录。譬如金发的人偶师爱丽丝·玛格特罗依德，就是刚刚从人类变化成魔法使不久的少女。

如果原本是妖怪，想通过修炼变成魔法使种族，需要本人使用一种名为“舍虫”的魔法。这种魔法可以使自己的身体停止成长；若原本是人类，则需要本人使用名为“舍食”的魔法，令自己可以直接用魔力补给身体，不再需要进食。这样人类也能正式成为魔法使了。

魔理沙是尚未修习到“舍食”魔法的魔法使，所以她的种族依然是人类，“魔法使”则是她职业的名字。

黑白——东方第二主角

她总是穿着黑色的衣服和白色的围裙，戴着黑色的大而尖的帽子。好像从帽子里面能变出好多东西来一样。因为她这种穿着习惯，她被人称作“黑白”，当然也是为了和灵梦的“红白”相对。

据记载，她的家族在人类的村落之中开了间很大的道具屋，而她本人就是雾雨家族的独女。雾雨家族本是不使用魔法道具的，但魔理沙自己却独居在魔法之森中，和家族不再联系，或许是因为她本人修习魔法，而与家族产生隔阂的原因吧？当然这只是猜想，她自己什么都没有说过。

魔理沙之所以居住在魔法之森中，想必也是为了收集魔法道具的方便。除此之外她还收集许多相关的书籍，导致她家里非常杂乱。魔理沙名义上经营着“雾雨魔法店”，不过她的家实在太隐蔽了，想找到基本是不可能的事情。

当然，如果真的有求于她的话，与其去找她的住处，不如直接去博丽神社，那里才是她经常出现的地方。

虽然本人是人类，但是她所相熟的人类也就只有博丽灵梦等人而已，普通的人类村落她是不会去的。除此之外，她经常与之打交道的全部都是妖怪。

虽然很少见到魔理沙正经地做些魔法店有关的工作，但是只要是异变出现，她就会活跃起来，积极地充当异变解决者的角色。也正因为如此，她和博丽灵梦成了绝大多数东方游戏的两大自机。除了博丽灵梦之外，她也是东方系列出场最频繁的角色。

黑白的小偷

这是魔理沙的第二职业。

与其说是偷，其实根本就是明抢……当然这也是她的处事风格，光明正大地潜入，光明正大地拿走。心情好的时候会说“借走”，其实从来不还。

经常被魔理沙光顾的地方有香霖堂（半妖男性森近霖之助开的道具店，据说霖之助从前也曾经在雾雨家修行，二人关系故而不错）、爱丽丝邸和红魔馆的图书馆。魔法道具，日常用品，图书……只要是她觉得有用的都会拿走。其中以书籍的偷盗最为频繁。

对于只“借”不还这样的责难，她有自己的一套解释：“所谓的‘暂借’就是借到我死了之后为止呀，反正只要我一死，借来的东西自然就会还回去了嘛。对于她们妖怪而言，人类的生命本来就是短暂的微不足道的东西呀。”

面对这样的说辞，真是不知道该评价之为豁达还是强词夺理……

华丽与火力的魔法

虽然是魔法使，但是魔理沙所使用的魔法类型事实上十分单一。塑型、操纵和探知等等需要技巧的魔法她都不感兴趣，她擅长光与热的魔法，追求火力——也就是说破坏力吧。这样的魔法在 Spell card(SC)规则成立的场合下，会发挥出很大的威力，也因此她是一个合格的异变退治专家。她的 SC 多是华丽与火力兼备，星星形状的弹幕搭配激光气势逼人。

至于她最出名的 SC，自然就是魔炮系列了——

“恋符 [Master Spaaaaaaaaaaaaark]！”

想象她在战斗中举起迷你八卦炉，向前喷射出巨大而华丽的魔法光线的场景——那汹涌的光与热的破坏力，真是无与伦比。

魔理沙的魔炮讲座：射击的时候要集中精神，温柔的对迷你八卦炉念咒文。瞄准那令人

不快的目标，发射出去的就是那恋爱的魔炮！

——《东方永夜抄》Spell Card 介绍

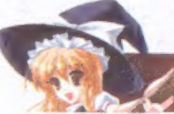
所谓“恋爱的魔炮”——她的 SC 前缀也是 [恋符]，是说被那样的魔法光线照射到之后，都会陷入对魔理沙的恋爱之中吗？

此外，魔理沙魔法的主要材料是魔法之森中的蘑菇，采集之后还要经过漫长复杂的处理周期才能长为真正的魔法媒介。那些华丽的魔法，事实上都是许多努力堆积起来的。只不过她本人不愿意承认这一点。努力都是默默地进行着的。

魔法道具

幻想乡的少女们在飞行时实际上是不需要借助任何工具的。但是魔理沙还是习惯骑着扫把飞行，与其说是骑着，不如说是夹着吧……当然，原本只是普通的扫把，被她的魔力影响久了，也慢慢变成不普通的扫把了。

除此之外，她最有用的魔法道具还是迷你八卦炉。想要放出魔炮那样强劲的火力，这个可是必备道具。它看起来只是个小小的火炉，实际上却可以拥有火山喷发一样的火力。当然，火力是可以调节的，也可以用来当作暖炉或者做料理用的火炉，十分方便 (备注：香霖堂有售)。



某种意义上的黑历史——魔梨沙

魔理沙真正在东方作品中以自机登场，是在旧五作中的第三作——《东方梦时空》。而在这之前的第二作《东方封魔录》里面，在第四面以 boss 身份出场的她却用着另外一个名字“魔梨沙”。

那个时候的魔理沙和现在的装扮也大有不同，衣服是紫色的，也没有围裙。直到第五作才变成黑服。当然，这都是黑历史里面发生的事情，究竟是怎么回事，也无从考证。在一些二次同人游戏中，“魔梨沙”这个名字依然活跃着。当然这些都是其他的轶事了。

其它设定

・官方的形象中，魔理沙并不是纯粹的金色长发，实际上是有一段头发在一侧前胸处绑了一小截辫子。这也是她少女的一面吧。

・虽然是西洋风的魔法使，但是魔理沙自称和食主义者。在红雾异变 (《东方红魔乡》) 中，她提起自己甚至能记得吃过的面包数量，一共 13 个。

・魔理沙用来当作弹幕的星星，不同于魔法阵上常见的六芒星，而是“漫画星”，也就是那种五个角的形状。

愉快的后宫们

从第六作到第十一作，雾雨魔理沙这位幻想乡的百合后宫王，以几乎一作一位的速度收着后宫。各种各样属性的少女们被以组队、互推和被偷盗等种种方式，陷入了对魔理沙的情网中不能自拔。或许是她那开朗的独特性格多少有些男孩子气，才令生活在这阳刚气不足的幻想乡中的少女们着迷吧 XD。她的后宫被二次同人描写的最集中的，则是以下四个系别：

『It is not a dream』
—这不是梦—
ロケット燃料★21 秋★枝 presents
東方FANBOOK vol.1 2005.12

[官方系——博丽灵梦]

这对官方配对自然是毫无疑问的。

红白和黑白基本上算是最早的一个配对了（现在这个提法也稍微冷下来了）。同为主角，一起解决异变，一起在神社喝茶打发时间，既是朋友又像是努力的竞争对手的关系（更多是魔理沙单方向以灵梦为竞争对手）……事实上，现在的灵梦和魔理沙给人的感觉，更像是一对老夫老妻，在彼此知情的情况下各自四处留情，把彼此当作受伤时的港湾的感觉。大概就是这样吧。

这个红白 × 黑白的配对，最著名的自然就是秋★枝画的那个系列漫画了。前后几部单行本漫画剧情相互接续，魔理沙对灵梦从暗恋到告白到痛苦纠结到圆满结局，因为一个吻而引发的无限波澜，在秋枝的笔下有如 18 世纪英国恋爱小说一样的细腻忧伤而唯美。

当然，在这个系列之中，魔理沙作为苦恋的一方显得甚是弱气，这点上倒是和印象中的形象有微妙的不同，不过，弱气的魔理沙更加被人怜爱，也没什么不好的（笑）。

秋枝系官方配对漫画：《这不是梦》、《一触即变》、《花鸟风月》、《胸中绽放的黄花》、《It is shiftless》

[魔法使系（1）——帕秋莉·诺蕾姬]

身份：《东方红魔乡》登场，魔女，红魔馆的图书馆看馆人。

加入后宫原因：图书馆的书籍经常被其抢走，日久生情。

到了魔理沙强气 × 对方弱气的配对了。这一配对的起源自然是魔理沙的“偷书”行为。大而深邃的红魔馆中帕秋莉总是孤独一人，经常陪伴她的除了自家的女仆和小恶魔之外，恐怕就是这个总是不告而入的强盗了吧？久而久之，从不想看到对方到见不到对方就会不安，总是把自己的书本抢走的抢到却成了想要向其敞开心扉之人……这该说是斯德哥尔摩症候群么……

关于这个配对，比较出名的应该就是《Milky way》系列了。比起秋枝的纠结，这个系列的故事就轻松了许多，虽然同样充满着少女情怀，但帕秋莉对魔理沙的恋情就没有秋枝系列中夹杂的那么多苦涩，基本都是轻松的小故事。1 中魔理沙带帕秋莉外出赏月 & 旁观弹幕战，1.5 中的帕秋莉体重风波，2 中帕秋莉因为芙兰和爱丽丝的介入大吃醋……各种各样的故事都非常有趣。虽然作者的画风并不成熟，但是并不妨碍故事的欢乐度哟。

魔法使系（1）配对漫画：《Milky way》（1-3）

[恋爱系——芙兰朵露·斯卡雷特]

身份：《东方红魔乡》登场，蕾米利亚之妹，吸血鬼。

原因：红魔乡的 EX 剧情中，和魔理沙玩弹幕游戏。

之所以名为“恋爱系”，是因为芙兰朵露和魔理沙同是在人物的 SC 中有着“恋爱”元素的角色（魔理沙的恋符 [Master Spark]，芙兰朵露的禁忌 [恋之迷路]）。而这两个人的关系，比起其它几组的朦胧婉约欲说不明，更像是火热直白的赤裸恋情（死）。当然，基本上这种恋爱的心情也只是芙兰朵露对魔理沙单方向的。属于懵懂的无知少女对耀眼的对象的无限憧憬迷恋。当然——这种迷恋也往往是带有破坏性的吧。

关于这一对恋之配对的漫画，首推さとうきぴ的《与久远的生命恋爱吧，少女！》，那是发生在红魔乡之后的故事，芙兰想念起那个曾用弹幕游戏击败过她的人类，于是在红魔馆大闹，原本在神社调戏灵梦的魔理沙赶往救场。从芙兰引发的骚扰中，魔理沙感觉到了芙兰对自己的思念，亲吻了她的额头并说“我也很喜欢你呢，芙兰……”——于是少女心中的恋之

迷宫爆发了。从恋爱的心中爆发出来的弹幕，就用同样的恋之魔炮来打开通路！恋之迷宫 vs 恋色魔炮！就这样，在大雨的夜间，芙兰彻底向魔理沙敞开了心扉……

这部漫画堪称芙兰 × 黑白的官方漫，无论剧情的安排还是画面的表现力都让人印象深刻。虽然灵梦从头到尾都在做好人……

恋之系列配对漫画：《与久远的生命恋爱吧，少女！》、《Scarlet&scarleT》、《TouhouWalker》

［魔法使系（2）——爱丽丝·玛格特罗依德］

身份：《东方妖妖梦》登场，《东方永夜抄》以自机身份和魔理沙组队，魔法使，人偶师。

原因：妖妖梦中被魔理沙击败，永夜抄主动找上魔理沙要求组队。以及《魔理沙偷走了重要的东西》！

终于到了最火爆也是作品最多的一个配对了。实际上，黑白 × 七色的配对开始的反而相对要晚一些。在《东方妖妖梦》的时代，事实上还是以红白 × 七色为主流的，然而到了《东方永夜抄》，魔理沙和爱丽丝同时作为自机组成一队参战，使得黑白七色的配对一下子爆发了出来。

因为作品众多，风格也是应有尽有，从忧伤虐心系到欢乐鬼畜系一应俱全。而爱丽丝在这个二人关系中所处的地位，也有着单恋，M 系，姐系，傲娇系等等各种各样的版本……

首先要提的仍然是秋枝的作品，在前文所述的红白黑白系漫画中，有两本是关于爱丽丝的。爱丽丝单恋着魔理沙，但魔理沙眼中却只有灵梦的身影。她尽管无比痛苦，却也只能在魔理沙面前逞强的说出“你们闹翻的话我反而会高兴”这样的话。不得不说秋枝在这本《没有你的世界》中对爱丽丝未免太残忍了而魔理沙感觉又很人渣……

爱丽丝的痛苦纠结依然很让人心痛。或许是感受到了这样的怨念，秋枝在另一本《Before you become memories》中就给了爱丽丝一个补偿。这当然和前面的红白黑白系列不是同一个故事，在这本漫画中，魔理沙喜欢的人也真的换成了爱丽丝。故事讲的是面临着寿命的“终结”的魔理沙，和爱丽丝最后共度的一段时光。“我觉得生为人类真好，因为可以比喜欢的人早死啊。”在最后的一次见面中，魔理沙终于说出了心中的话，而她也承诺会尽快转生回来。实际上，确实很快就转生回来了……求不得，爱别离，秋枝在这两本漫画中诠释着这样两种苦痛。虽然总是说自己还是喜欢画欢乐的剧情，但是虐心起来，秋枝也是毫不留情嘛。

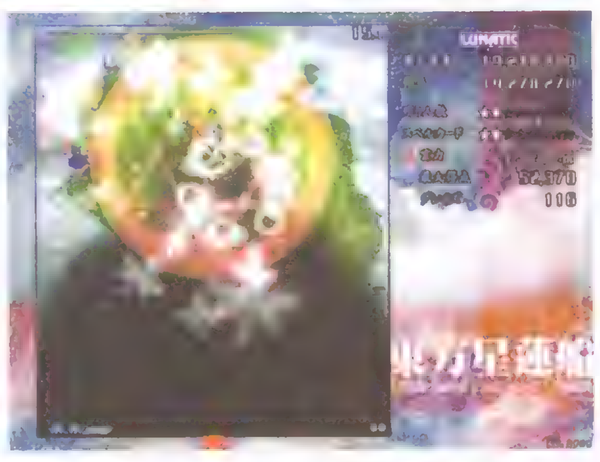
不得不提的另一系列漫画，名为《超魔理沙》，听到这名字就应该能想象是怎样的存在了……永夜异变，前去找魔理沙组队解决异变的爱丽丝，却发现了化身超姐贵的魔理沙！少女心中的爱欲爆发了……

“可以让我摸摸你的腹肌吗？”就这样，爱丽丝彻底坏掉了……更详细的描写就是限制级的了，还是自己去看附赠光碟里面的漫画吧 =v=。

魔法使系（2）配对漫画：《没有你的世界》、《Before you become memories》、《今夜也和你一起魔丽丝炮》、《超魔理沙》系列后记：在幻想乡的空中，总会看到高速飞来飞去的少女。

结束语

如果看到一条黑色的影子高速掠过，轨迹云周围还有星星落下的话，那想必就是她了。因为同样是人类，所以交流起来并不困难。真的想要委托些魔法相关的事情的话，去博丽神社说不定就能遇见她——小心不要堕入对她的迷宫之中吧。▲



话说 zun 在上一作东方地雷战……不对是东方地灵殿发售之后，便老气横秋的宣布“我要休息一年！”结果转过年来的三月例大祭我们就看到了分量十足的东方新作试玩版……神主啊乃这傲娇！脱胎换骨的人设，全新的游戏性，处处可疑的捏他……东方新作就这么来了！虽然还只是只有三关的试玩版……

字数有限，本次体验报告便围绕“革新”和“传统”两个主题展开。有关游戏的剧情、系统等等，不必要的就不再叙述。请查阅东方小镇 wiki 页上的详细说明。(http://wiki.thproject.org/index.php?title= 东方星莲船)

革新和传统——东方星莲船试玩报告

文 / Lastsep (U235、盈月系列执笔)

【革新 · 久违的新自机传统 · 久违的旧模式】

自从东方永夜抄的 8 自机，东方花映冢的……数不清有多少自机的时代开始，大家都期待起下一作的东方游戏又会把哪个原本的 boss 角色挖出来让玩家玩弄，结果东方风神录的出现让期待新自己的玩家着实郁闷了一阵——毫无商量的双主角。东方地灵殿更是欠打的虽然追加了妖怪支援系统，但是仅仅体现在子机攻击模式和灵击形式上，连立绘都欠奉。“再不出新自机就去爆你菊！”……我不说这句话是谁说的。总之，在《东方星莲船》里，新自机——2P 巫女东风谷早苗，终于华丽登场了。

三位自机因出发动机不同而有着不同的攻击模式。灵梦的两种模式——追踪弹和封魔针，可以说是超级回归传统的设定了。魔理沙的 A 模式贯通激光同上，B 模式的大范围攻击却是非常另类。至于早苗，A 模式的追踪弹“天空之蛇”和 B 模式的散弹“钻喷射”都异常好用。尤其是 B 模式大胆近身之后威力非凡。无愧于早苗作为新登场自机角色的声势。

同样回归传统的还有之前两作受人怨念的 B 灵击系统终于消失，回到了 SC 系统上。梦想封印，Master spark 这些好久不见的 SC 在 zun 孜孜不倦的对 DirectX 新版本特效的开发之下愈发华丽 (这次的魔炮周围终于有了经典的环绕魔法阵，更蛋疼的是就连作为普通攻击的激光周围也有魔法阵……)。

【革新 · UFO 收集系统】

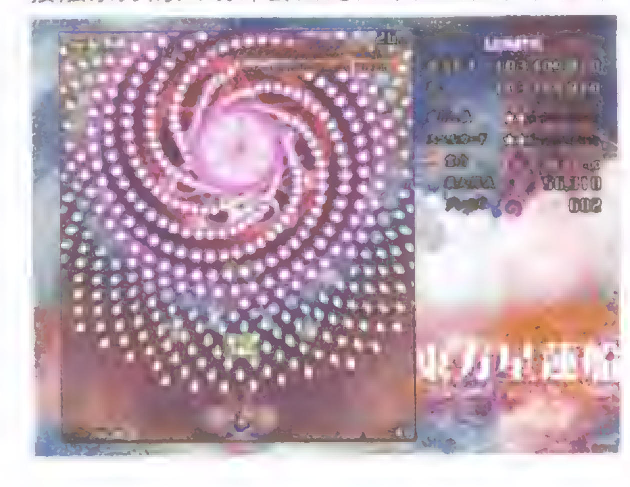
《东方星莲船》最大的革新就体现在其系统上，全新加入的 UFO (游戏中称其为“飞宝”) 碎片收集系统给游戏玩法带来了许多变化。追求分数的 CU 向，追求残机数 /Bomb 数的 LU 向，都有截然不同的收集模式。

当然，也正因如此，这作游戏的难度也并不低，给无论 CU 还是 LU 都留下了相当的钻研空间。当然也拜其难度所赐，许多 fans 连试玩版的前三关都无法在 easy 难度下 No miss no bomb 的通过。这种难度主要体现在从第二面就开始出现的道中全屏密集弹幕，boss 的街机化攻击模式上。关于这一点，我们将在正式版出现之后再做综合分析。不过，或许东方永夜抄时代悠悠闲闲 all 掉 easy 难度的时代，是真的便一去不复返了吧。

当然，伴随着难度的提高，换来的是即使前三面 boss 的 sc 也异常华丽。二面最后一符“遗忘之伞的夜行列车”便是代表之一。从两旁逆向而行的伞之列车，车窗之中涌下月台的弹幕，不得不说是兼具了日本文学之美与经典弹幕设计的代表之作。

【传统 · 音乐理念的回归】

在第一期的文中曾经说过，东方系列的音乐从风神录开始，转变为了歌唱性很强、主旋律明晰的音乐风格。自风神录到地灵殿，这种特色持续了两作，到了本作又再次回归传统——密集的节奏，大段的流动音符这样一种从红魔乡持续到花映冢的模式。许多因风神录而开始接触东方的人或许会因此而不太适应。但是本作在音乐方面的转变也并非这么简单。



实际上，从前三面来看，本作音乐最大的特点有两个，其一——从情绪上来说是绝对明快向的。奇诡、忧郁、危机、狂乱……这种在东方往届作品中次第出现的负面情绪，在这作的音乐中(至少是前三面音乐中)是不见踪影的。这自然是由于本作故事并不是如往作一般的异变，更多的只是冒险——仅此而已。

至于其二，就是民间小调元素的大量引入。本作音乐或许乍一听并不起眼，但是若仔细品味，会发现有许多微妙的民间调式融于其间，时不时的撩拨心弦。关于这一点，同样放到正式版之后再详尽分析。

后记：本篇试玩报告便就此告一段落。至于人物有多萌，小伞的人气有多高之类的废话就不再多说了。请大家好好享受这款东方的最新作品吧。▲

東方喪失綺譚

- ■出品：萌少女领域
- ■发售：2009 年 1 月 31 日 台北 Fancy Frontier 13
- ■价格：90RMB
- ■其他说明：双封面特典，会场限定主题纸袋

http://www.animaid.net/moe/

STAFF

- ■导演构成：兄井冥土店长
- ■封面执笔：Dhiea
- ■绘本执笔：Cat.lqe 天使梦魔

三次元幻想乡——博丽神社例大祭

（空冥中）他感应到神主在说话
他对他说"你要办博丽神社例大祭…"

——《出现实记》

图 / DHIEA（「萌少女领域」）

◆3rd Horizon TOUHOU Program◆

例大祭，本意是指神社在良辰吉日举行的大型祭奠：每个神社都有各自的缘日，大神社的祭奠一般都有自己的名称，但所有这类祭奠可以统称例大祭。而这里所说的例大祭，或者说目前在动漫相关话题中提到的例大祭，基本上都是指"博丽神社例大祭"，一个"东方 Project"专门的同人贩售会。

当然博丽神社社务所代表人铃木龙道筹划第一届博丽神社例大祭的时候并没有去爬八之岳，神主也不是用心电感应而更可能是在和他喝了两杯之后一边"うふふ"一边说出这个名字的。不过不管当年到底是如何，由神主亲自命名的一个东方 Project 的专门活动就这样诞生了。

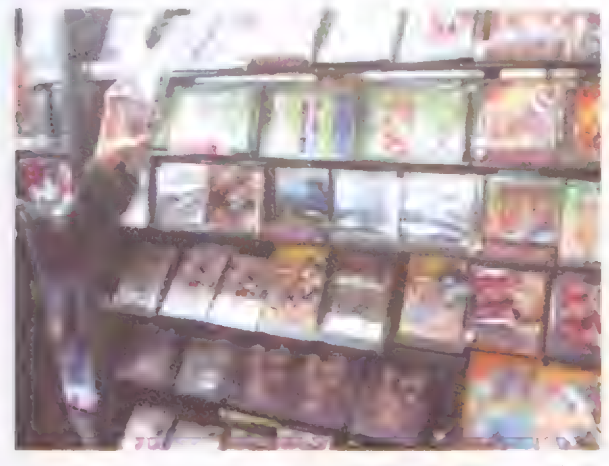
当 04 年第一届博丽神社例大祭开场的时候，我想不管是博丽神社社务所（即例大祭筹办委员会，跟上海爱丽丝幻乐团无关），还是当日的所有参加者们，都不会想到六年后的现在例大祭会是这样一种规模……

例大祭的历史

独立作品 Only 的同人志发售会，这样的活动在日本相当多，从各种作品的 Only 到某个角色的 Only。而目前在这种 Only 同人志发售会中，就例大祭 6 规模而言，不光在此类活动中数一数二而且已经赶上了こみトレ这样的泛同人发售会的规模。可以说例大祭 6 已经让例大祭相当于此类型活动中的 Comiket。

当然，口说无凭，让我们从下面的一些数据里面来了解一下例大祭的发展情况：

04 年 4 月 18 日第一届例大祭在东京大田区产业 plaza PiO 的大展示会场同另外一个活动一同举行，当时的参加 Circle 数是 114 个，会场总面积约 1600 平方米。



05 年 5 月 4 日，第二届例大祭的举办地是东京港区东京都产业贸易 Center 5 楼会场，参加 Circle 数 362 个，会场面积 1679 平方米。

第三和第四届例大祭分别于 06 年 5 月 21 日和 07 年 5 月 20 日在东京池袋 Sunshine City 文化馆的 D 展厅举行，参加 Circle 数分别为 680 和 653。会场面积 3341 平方米。

到这里为止，无论是参加 Circle 数还是展厅面积，例大祭充其量只是个一般规模的同人活动，按理说下一次的例大祭 5 也就不过是这样一个规模上再小有增加。好在『东方风神录』的体验版在例大祭 4 上颁布，虽然当时发布的只是一个体验版，但这却是神主沉寂近两年后再次公布新的一作正统纵版 STG（准确说永夜抄之后接近 3 年，花映塚是 STG 对战，而文花帖则是弹幕摄影外传形式），这个消息毫无疑问极大刺激了同人创作者们的创作欲望。同时又遇上 Nico 上的最终鬼畜妹样与蓝蓝路的大流行，使得当年 Nico 上多次开祭中东方都表现抢眼。而根据 thwiki 东方角色人气投票同时进行的投票者相关信息的收集可以看出，大多数人接触东方的时间是在『文花帖』后"求闻史记"发售到『风神录』正式版发售这段时间。加上 Nico 上东方相关视频的大人气，东方 Project 在短时间内吸引了大量人的关注。

当然，作为马后炮的我们想到的东西，博丽神社社务所自然也考虑到了，于是他们将参加 Circle 上升到了 1086 个，同时例大祭 5 的会展场地也换到了东京 Bigsite 西 4 展厅，面积相比例大祭 4 整整扩大了一倍，达到 6840 平方米。

然后是今年 3 月 8 日刚刚结束的例大祭 6。相对于例大祭 4 到 5 的面积翻倍，这次直接翻了近 4 倍，会场由东京 Bigsite 西 4 展厅变为东 4，5，6 三个展厅，会场总面积更是达到了前所未有的 256902 平方米（我觉得已经不需要算倍数了，算位数就好了）。而这次参加的 Circle 数量，更是高达 2948 个，而递交了参加申请的 Circle 数似乎有接近 4k，传说申请例大祭参加入选和 Comicket 一样难（笑）。

有关例大祭的八卦

说完例大祭规模的变化，自然会想到活动当日到底是个怎样的情况呢？这时候我们就要向大家介绍一个词汇了——"男幕"。众所周知，东方 Project 是纵版 STG 游戏——STG 类中同屏存在大量的子弹，而这些子弹又同时构成特殊几何形状的形式"弹幕"（虽然目前基本上 STG 都被划归到弹幕了，弹幕广义上相当于泛指 STG 了）。

有趣的是历年例大祭参加者中男性占压倒性多数，且会场永远拥挤混杂，所以此景被称为"男幕"，然后引申出恶搞『妖妖梦』里八云紫的最后一张 SC"深弹幕结界"，称作"深男幕结界"……此结界绝对名副其实，初心者参加，没有做好战争的准备的话，真的会完全走不进去。

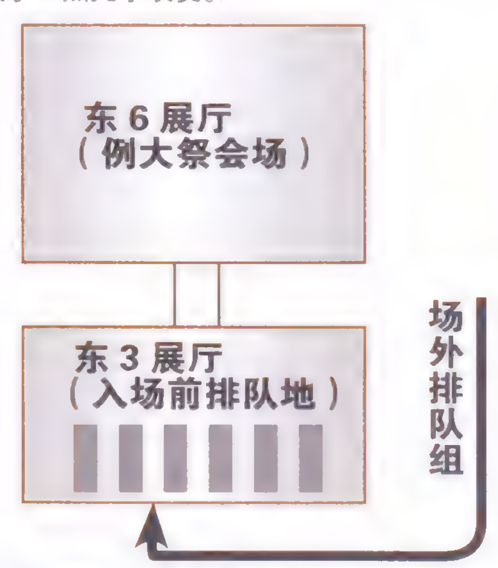
而"男幕"的结果同时也导致了例大祭 6 的另外一个特色——《博丽神社例大祭 6 目录》超・热卖。本来大多数的同人活动，组织者都会提前编写一本参加说明，其中主要记述了一般参加者参加活动的注意事项如作为同人团体参加者的入场时间，会场布置等事宜。而这种说明性质的小册子，一般会在活动前几个月开始贩卖，然后会场当场也有组织者专门贩卖。而且这样的活动一般是没有门票这种东西的，一般参加者只要不违反活动规定，基本上是自由进入，实际上例大祭 1 ~ 4 也都是如此。但是到了例大祭 5，情况不同了……

到了例大祭 5 开幕的当天，社务所才发现自己严重的误算了——虽然场地面积已然翻倍，可当天到达的人数之多，已经远远的超越了 Bigsite 西四展厅可以承受的容量（想打 Normal 结果发现实际上是 Lunatic 的感觉）。当时人数据实地参加者所言"平均每平米接近 5 人"，而场外仍然不断有新的参加者到来，为了避免发生混乱，社务所不得不临时限制一般参加者进入，而限制手段就是《博丽神社例大祭 5 目录》变成了临时门票。

不过因为类似的手段并无先例，社务所自己也未预料到，所以现场的说明书数量并不多，瞬间被抢购一空。而对于大多数一般参加者，也没有遇到过类似的以说明书作为门票的先例。于是大量的没有说明书的参加者被挡在会场外，最后直到活动结束都无法入场。例大祭 5 也因此成为了对其组织者诟病最多的一届（例大祭 4 时虽然也发生了混杂情况，不过没有发展到有人 11 点多到达会场遇到入场限制最终到活动结束也没进场的地步），同时这也成了部分东方厨

与 Nico 厨不合的开端，这是后话，略去不提。吸取上例 5 的惨痛教训之后，到了例大祭 6，会场整整扩大了近 4 倍，而《博丽神社例大祭 6 目录》也正式成为例大祭的门票。所以出现了这次例大祭 6 的目录在书店堆的跟小山一样高的场景。

当你看到这篇文的时候，例大祭已经结束了近半个月了。就实地参加者反应的情况来看，博丽神社社务所在本次例大祭所做的诸多改变的确收到了成效。拥挤的问题得到了彻底的解决，难度从 Lunatic 降回到了 Normal。除了解决会场内部的拥挤，这次社务所还在活动入场时做了一点儿小改变。



当日展会场入场前情况大约如图所示，东 3 展厅内大约站了 6 组队伍，场外排队组绵延几里我们先不管，其中场内的 6 组按照到场顺序为 1 ~ 6 组，而 10 点活动正式进场时，却是以 6 ~ 1 的顺序入场的。此举的目的算是对彻夜排队和清晨排队者的一点儿小小的惩罚吧（豆知识：日本所有此类活动均反对一般参加者在会场外彻夜排队，因为会对周围居民的生活造成影响，不过所谓会场如战场，总是会有人冒着被警察叔叔请去吃猪排饭的风险彻夜排队）。

这次彻夜宅男们的血泪告诉我们这样一个道理：例大祭 7 的时候我们要遵照目录里说的那样 10 点正好到场——你要认为我会这样说就大错特错了——我们应该放弃彻夜组专职清晨组，以展厅内队伍的最后一排为目标！（喂。

例大祭的好物

说完了例大祭本身的种种情报，我想能看到这篇文的你，其实更关心的是这次例大祭到底有哪些新的有趣的东西。

介绍例大祭的作品，那毫无疑问第一个就要介绍总本山上海爱丽丝幻乐团。即作为一个 Only 活动的主题创作者，同时又作为此 Only 活动的参加者，这点本身也算是例大祭的一个小特色了。

上海爱丽丝幻乐团可能会出现的活动一年也就 3 个：两届 Comiket+ 例大祭，而这次例大祭神主给我们带来的是東方 Project 新一作，也是第 12 作的试玩版——『東方星蓮船 ~ Undefined Fantastic Object』。一如既往的巫女，一如既往的纵版 STG。而故事的情节，正如它的副标题一样——未确认的幻想物体。说起来有点儿像『妖妖梦』时那样，一路收集着春度，最终面对的是某个人的复活。而这一次，春度变成了飞碟状的奇妙碎片，而某个人目前也已经确定了是位姐姐。

这次的标题画面一改从红魔乡延续至今的暗色调风格，整体变的非常明快，而前三面的剧情也如这个标题画面一样，大家安逸的飞上天，追好船，找乐子。

既然是例大祭介绍，那就再扯一下会场情况。自然，总本山的位置是在外圈，而比较有趣的是总本山对面是传说中的“例大祭工口岛”，不过即使这样，如果有幸早早入场也不可以因为排工口岛而不去排神主参拜列啊。这次体验版的完售的时间大约是在 11 点 30，也就是基本上你 11 点前能排上神主参拜列的话，你就可以成功得到体验版了。当然，你知道的，上海爱丽丝幻乐团的队伍，从来就没有短过。

如果让我用四个字来总结体验版的特色的话，我要说“靈夢激萌”，如果要我再追加四个字来形容我的感受，那么是“狂喜乱舞”——[illegible]，认真点来做介绍的话其实是“轻松愉快”和“愿者上钩”，后面四个字适用于所有東方作品。

接着我们继续介绍一下**はちみつくまさん**（蜂蜜熊）这次带来的新游戏《东方防卫军》，原型也是《THE 地球防卫军》，地球防卫军目前出到了第三代，平台也变成了 XBOX。里面的敌人[illegible]是基本[illegible]地球防卫军中的大蚂蚁等，场景也是有高楼等各种地形。主角则变成了东方的各个角色，武器则是各人的 SC。

其实稍微对蜂蜜熊有所了解的人都应该能预料到这个游戏的特色了——很棒的像素绘，很棒的音乐，不错的游戏创意以及……很多 Bug。个人认为从 C73 上的『東方冥異伝』开始，到例大祭 5 的资料片『東方冥異伝 – 零 –』，再到 C75 的『東方冥異伝 SlashBuster』，这个系列简直就是蜂蜜熊的魂之力作、凝聚了蜂蜜熊制作组人员的本性（宅男）结晶的作品——庞大到乱七八糟，复杂到除了有很多奇妙组合更有很多奇妙崩坏的系统；满地是捏他，光是剧情前半就彻底的对刃牙进行了致敬，标准到异常的中 Boss 后是中中 Boss，中中 Boss 后是中中中 Boss（这都在告诉我们，一个烂俗套如果只演几遍，那么它还是一个烂俗套，但是你要是认真演上几十遍，它就会产生独特的魅力了）。不过『東方冥異伝』这个系列到底是太宅了，如果你能看出剧情里面的八成捏他我可以确定你肯定是一个奔三的老宅男。

跑题回来，这次的东方防卫军是一个简单的桌面游戏，不再有复杂的系统和满是宅男捏他的剧情，目的简单而明了，当然还有大家熟悉的 Bug……

虽然在例大祭前宣传时，蜂蜜熊特地强调了这次的程序是由神奈川电子科技研究所来完成的，所以没有那么多 bug。可是就目前玩家的反应情况来看——神奈川电子科技研究所成为了 Bug 传染病这一绝症的第一个受害者。

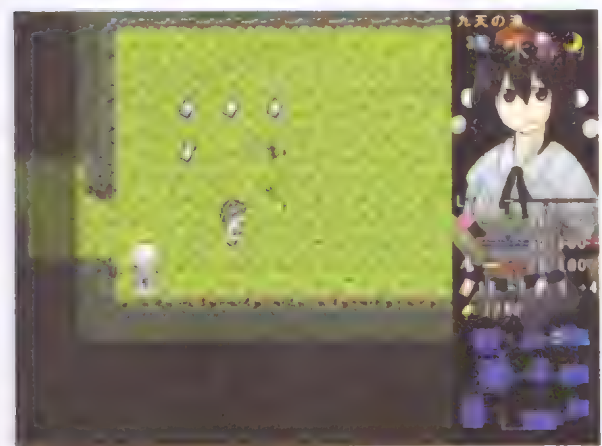
地球在被入侵的奇怪生物毁灭前，应该会先被主角们所毁灭吧。

游戏方面最后介绍一个我自己喜欢的游

戏——「東方空夢匣（そらゆめばこ）～ Gift from the Gods」。游戏类型嘛，是迷宫类鼻祖的风来西林式迷宫探索游戏，实际上就称为东方风来西林也没有什么问题。据我所知它应该是第一款以东方为故事背景创作的风来西林类迷宫，可控制角色总共三人：灵梦、文、妹红。玩家将根据剧情发展轮流操作三位主角去一步步揭开幻想乡迷宫化的原因。

当然，我在这里介绍并推荐它的理由只有一个“这是个东方故事背景的西林迷宫类游戏”，我想所有知道东方而又喜欢西林类迷宫游戏的人都能理解这个理由的强大说服力（笑）。

Tips



例大祭的同人志

最后，我来简要介绍一下例大祭的真正主角——同人志。例 6 同人志的展位大约占了全部场地的 5/6，毕竟是东方 Project Only 同人志贩售会嘛。

细心的读者应该会注意到，前 5 届例大祭都是在 5 月的某一天举行，而此次例大祭 6 却突然提前到 3 月 8 号。不知是不是因为日期提前的缘故，这次例大祭中原稿没赶上活动或者贩售总集篇的大手同人组占了不少。

以百合题材闻名的 PERSONAL COLOR 本来预定在例大祭 6 上发布她最近的一个紫 X 幽幽子的小长篇——《隣り合って二人、向かい合って三人》（相邻则二人，相对则三人）的后篇，不过最终还是在例大祭前几天在日志上宣布到底还是没赶上截稿日，所以例大祭只好卖一个 6 页的 Copy 志和前篇及中篇。

而另一个大组 Flipflops，其最近开始的一个东方穿越系列《**極東ハルシネイション**》（极东 Halation）本来预定是在例大祭上发布此系列的第二本魂魄妖梦篇，因为要兼顾商业志上的漫画连载，所以也是最终没有赶上截稿日而变成发售东方永夜抄 4 组自机的小贴纸了。

相对上面两组，**みずたたき**和**ホットドックチャック**则是选择发售各自的作品总集篇《LIFE》《俄》。

而之前一直因为身体因素和忙于商业漫画连载，缺席了多次活动的**ロケット燃料★21**（火箭燃料 21），这次给我们带来了两本新刊《**プラスチック・ハート** SPECIAL EDITION》（Plastic Heart）　和《My monster with lovely green eyes》。

这次两个故事延续了**レイマリ**教主之称的秋枝先生一贯的风格，治愈而甜蜜的百合故事，喜欢百合和东方的人我想一定不应该错过。

最后介绍的一本同人志也是一个三本构成的故事，这次例大祭 6 与大家见面的是它的中篇，作品名字是《30》，而作者是 WiZ-GARAGE。就算你对上面这两个名字没有任何反应，我想你看到封面之后也一定会笑出来。

没错，300 在幻想乡的演绎，背景则是风神录，幻想乡 30 少女 Vs 八百万神，This is Hakurei！

例大祭 6 的 2948 个参加组中，有 5/6 是同人志，最后会委托同人商店进行贩卖的，不到其中的 1/3。而这不到 1/3 中，最终能以扫图的形式被国内的我们看到的，更是只有零星的那么十几本，优秀的本子只有介绍的这几本么？否！作为最大的东方 Project Only 活动，例大祭对于一个东方 Fan 的意义要远大于 Comiket，不管你是为了同人志，还是为了各种奇妙的周边，或者仅仅是想体验一个东方 Fan 的大聚会，那么例大祭都是你不应该错过的一场盛会。

如果说每年的 Comiket 是宅男的圣战，那么每年的例大祭就是我等东方 Fans 的耶路撒冷了……

中国同人远征第六回博丽神社例大祭

图文 / 破军玖粤（「萌少女领域」主催）

一场以日本同人界三大奇迹之一的东方 Project 系列为主题的二次创作 ONLY 活动，在世界最大的同人志即售会ＣＯＭＩＫＥＴ的东京 Bigsight 国际展示场举行。

中国同人「萌少女领域」幸运地获得了这次例大祭的参展资格。比起往常在日本地区参加的小型 ONLY 展览而言，这一次的参展的意义可谓是奠定了他们暑假前进ＣＯＭＩＫＥＴ的前哨战。现在就让我们看看他们从最前方带回来的报道吧！

↑名[illegible]户，用于[illegible]运。

↑一般参加者入场口

↑现场的收获。

↑摊位布置大致是这种感觉。

↑隔壁是西又葵的展位，无法超越的障壁，互相送了一套新刊 ｏｏ

↑[illegible]

↑现场的人潮

↑人[illegible]来[illegible]了。

↑[illegible]于可以很方便地贴大海报……

東方喪失綺譚

東方喪失綺譚

■出品：萌少女领域
■发售：2009 年 1 月 31 日 台北 Fancy Frontier 13
■价格：90RMB
■其他说明：双封面特典，会场限定主题纸袋

http://www.animaid.net/moe/

STAFF

■导演构成：兄井冥土店长
■封面执笔：Dhiea
■绘本执笔：Cat.lqe 天使梦魔

Lost

◆3rd Horizon X TOUHOU Project◆

图 / DHIEA（「萌少女」）

風神无双

专访中国同人绘师Archlich

风神无双（from：《风神祈祷》

第一眼看到 Archlich 的画，很容易就被他那大气的画风所吸引——蕴含[illegible]厚的笔触中所释放出的力量，以及有如乱云扑面而来的威压与气势。这位从『盈月纪年 2』开始走入东方同人世界的实力派绘师，结合了西方奇幻风格与东方的神秘柔美，不仅色彩配合恰到好处，构图上也具有极强的视觉冲击力。在国内同人普遍的日系风格中，Archlich 的作品可谓独具一格。

除了在国内多本“东方”系列以及其他组品的同人物上供图，Archlich 于 2008 年还为参加 C75 的日本同人团体“白いしましまうさぎ”绘制和风东方 CD『東方和楽通』的包装，首次打入日本同人界。从『盈月纪年 2』，到『凤凰花开』，再到今年的几个新企划，Archlich 一直非常努力，同时也给我们带来了越来越精彩的画作，于是『二次元狂热』新栏目“天朝绘师”第一期，将为大家带来 Archlich 的精彩作品与创作心得——

Archlich

http://malus.cc
出生日期 :1988.09.29
血型 :O
身高 : 中等
三围 : 平的
爱好 : 读、画、看、听、捞

同人履历 works

2007『盈月纪年 2』
2008 萌娘计划 :『Gal Project ~ TOUHOU2008 ~』
2008 U235 核燃动力 :『风神祈禱』
2008 Maid in China:『MECHA GIRL TOUHOU SERIES』
2008 U235 核燃动力 :『神乐』『境界生命物语』
2008 CRAZY*RABI『米菲乐园』
2008『凤凰花开』
2008 萌少女领域 :『Sound Horizon』
2009 Calendar: 創世白鴉ノ飛ぶキセキ』
2008 白いしましまうさぎ @ C75:『東方和楽通』
2009 U235 核燃动力 :『Scarlet in Scarlet』
2009 机战世界 :『Spirit Collection 2』
2009 DoujinSTG:『不朽的弹幕・Imperishable Shooting』
2009 萌娘计划 :『Gal Project 03 ~ Starry Dreams ~』

Press Any Key To Continue（from《风神祈禱》）

Archlich 这个名字很有趣，有什么来历吗？

A：刚上高中那会儿，特迷万智牌和 D&D，读规则书的时候知道有种善良的巫妖叫 Archlich，觉得挺合拍的，就一直用了。后来也成了习惯，用啥名字都要带个“lich”。

那么走上绘师之路的经过？

A：小时候被家里迫着学素描，学到大概九岁断了，之后就随便涂涂抹抹，直到高中快毕业才认真起来。17 岁的时候出来念多伦多大学，念到一半找到自我实现的目标了，就在去年 9 月转考进了多伦多本地的某艺术类学院，现在的专业是油画。

有些什么事情促使你转变了方向呢。

A：大概是 2004 年年中的时候，那时候喜欢临摹些图。有次一个朋友把我一张临摹的画擅自拍照发到一个常混的论坛上，结果被批得体无完肤，线条混乱啊，缺乏笔力啊什么的。当时也没什么，因为大家都嫩得很，五十步笑百步啦。后来想想觉得要是再努力一下就好了。

那么你现在的画风感觉受谁的影响比较大?

A：这个就复杂了，因为就像许多纯情少年一样，我也很是痴迷了一段时间『我的女神』……

然而现在看来似乎完全没有痕迹……

A:05 年买了板开始 CG 了，正好日本有个叫 Cradle 的社团开始活动，里面有个叫深崎暮人的，对我影响很大。那时候是 Alstroemeria Records 那张『stem of radiant』的 booklet，大家都惊为天人。

这么一说，我就感觉是有点那个味道了，笔触的感觉?

A：整个"厚涂"的技法都是从学 Cradle 开始的，但我对"绘画"这事儿的理解主要还是受欧美画家影响。也许是自己贪心吧，想要来个东西双修。

都是哪些人呢?

A：就像之前说的，小时候万智牌和 D&D 玩得挺凶。正好这两个东西都喜欢请插画大手，就这么知道了一票欧美大腕，比如 Kev Walker、Greg Staples、rk Post、Glen Angus 和 Donato Giancola 等。我感觉眼光不能局限在世界的这一隅，后来又研究美术史，找出了一些喜欢的古典和现代画家。远有卡拉瓦乔，近有萨金特，再近了就是波兰的 Zdzislaw Beksinski。之前在大学里也修了些艺术上的课，算是开拓了眼界。

说到这个，我感觉你的作品对比其他的一些东方同人图，最大的特点就是构图上很有气势，是否因为这个原因。

A：对，就图的角度而言，我学到构图、空气透视和符号运用，对颜色的理解也受这三位画家的影响，共同点是那种"灵魂的强烈"。

怎么去理解"灵魂的强烈"呢?

A：哈哈……因为我的灵魂还不够强烈，所以也说不上来。

不过从观感上来说，的确很多图都可以感受一种震撼性的视觉，用在东方题材上非常有意思。

A：算是贪心吧，不愿放掉对欧美气派的向往。

很多人呢看到你的画多是东方题材，最早是怎么进入东方世界的呢?

A:05 年初看到身边一些朋友接触了东方，一问之下就顺藤摸瓜到了动漫渔场。

被东方的少女萌倒了么?

A：啊……我基本上还是个俗人啦，没办法高尚地被神主的画萌倒。

那也是从同人作品开始萌的么? 馒头脸的确有些……

A：主要是这个系列惊人的生命力和二次创作延展性吧，过了这么多年，还是有些东方同人能让我惊叹"居然也能做出这种东西"。

那么参与到二次创作中的经过?

A：一切跟着渔场走!

一开始就是做『盈月纪年』系列吗?

A：应该是 06 年上半，Lastsep 的『凤凰花开』第一次征集封面，我画了个大一点的，给选上了（虽然没用过）。后来出『盈月纪年 2』的时候，fish 就过来说你能不能再画一些，于是进了坑之后再也没跳出来过。

我很喜欢"Moon gate"那张图，对盈月 2 感兴趣是从它开始的，很有气势的一张，线条也很清晰。

A：之后都不描线了，这是这种处理方式的最后一张。

然后题材方面，除了东方比较想画哪些的二次创作?

A：能让我产生联想的都想画……

好像没看到过你画的工口图……

A：个人问题吧，我还是挺保守的，另一方面人体也不擅长……

和日本同人团体的在『东方和乐通』上的合作是怎样开始的?

A：在 Pixiv 上发了图，被顺藤摸瓜了。

他们对你提出了怎样的要求呢?

A：只有尺寸要求，当然不仅仅是图，整个封套都要我来设计。然后给了两支曲子试听，具体内容则"全看我的感觉"。

一开始就是神社和灵梦这样的设计吗?

A：构思是变了几遍的，想画和式的纸门，因为构起图来挺有意思的。这个想法在 CD 的 BK 里画出来了，虽然没有原来想的那样认真。后来买到一本讲日本建筑的二手书，当时就被注连绳（编者注：注连绳就是动漫游戏里常见的秸秆绳索上有白色"之"字型纸带，它表示神圣物品的界限）迷住了。我找来一大堆神社图做参考，变成了现在的样子。人物一开始也不是灵梦而是诹访子，但一想"注连绳围出来的空间里究竟该不该放进这么个青蛙脑袋"……我对神道的了解仅限于书籍，这又是一张和风洋溢的 CD，怕搞错了。我想犹太人约柜上围出来的那点空间是神圣不可侵犯的，日本人会不会也是这样，于是还是保守点换成站在旁边的灵梦了。日本那边在 Comiket 开幕前就发信说，寄卖的同人店对封面很满意，一下子要了两千份。

这个的标题也是中国人的书法吧?

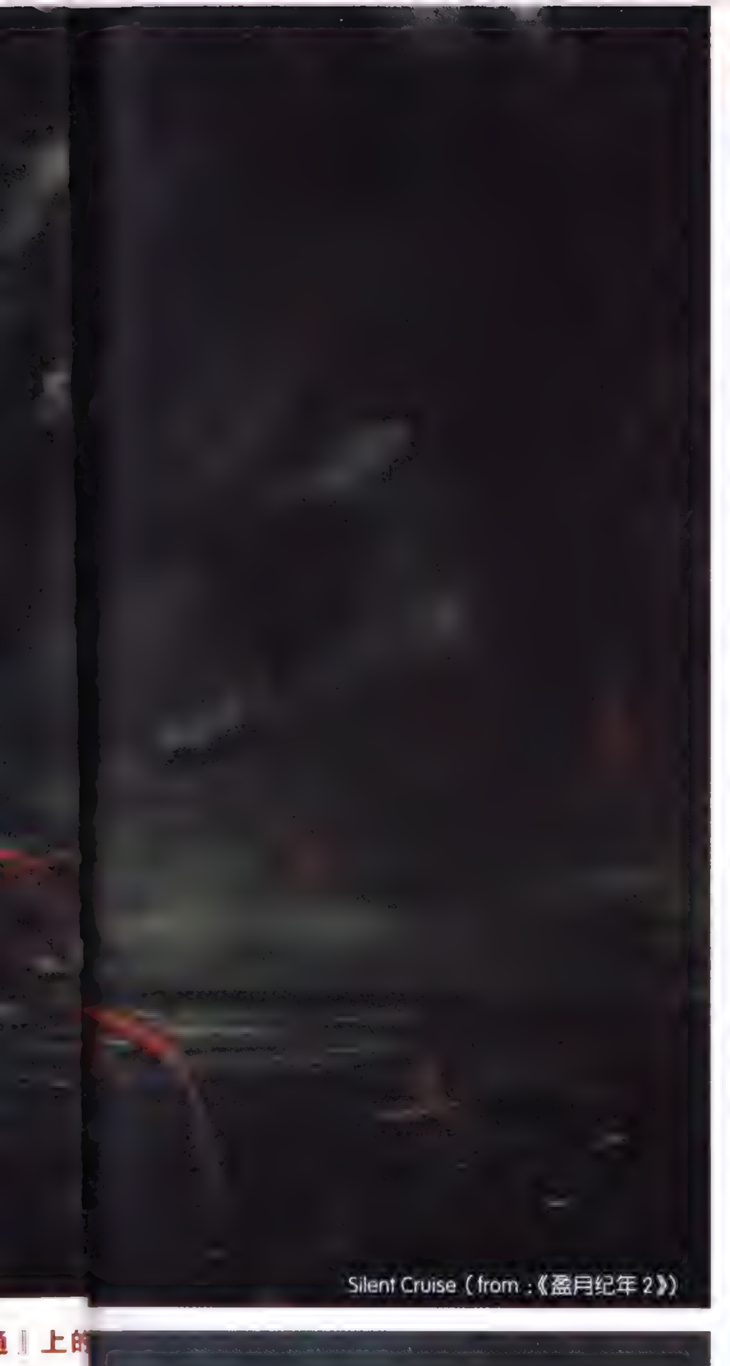
A：标题那几个字儿是妈妈写的哦，之前给 U235 的那张神乐用的标题也是妈妈写的。

她很支持你的东方创作吧?

A：她是不大清楚"东方"是什么的，但毕竟是一群人凑在一起做一个东西，是好事儿。

那么最后一个问题，可以谈下目前的生活状态和将来的目标吗?

A：现在我终于可以名正言顺地努力画画，每天好好学习当一个好学生了。将来想做插画，也想去游戏公司碰碰运气，等积累够了就画自己的画吧。▲



Silent Cruise（from：《盈月纪年 2》）

东方和月通封面

通 | 上的

了。

图，整

子试听，

吗？

的纸门，

在 CD 的

详认真

时就被

里常见的

它表示

难神社

始也不

出来的

’……

和风洋

围出来的

不会也

灵梦了

，寄卖

份。

，之前

的。

的，但

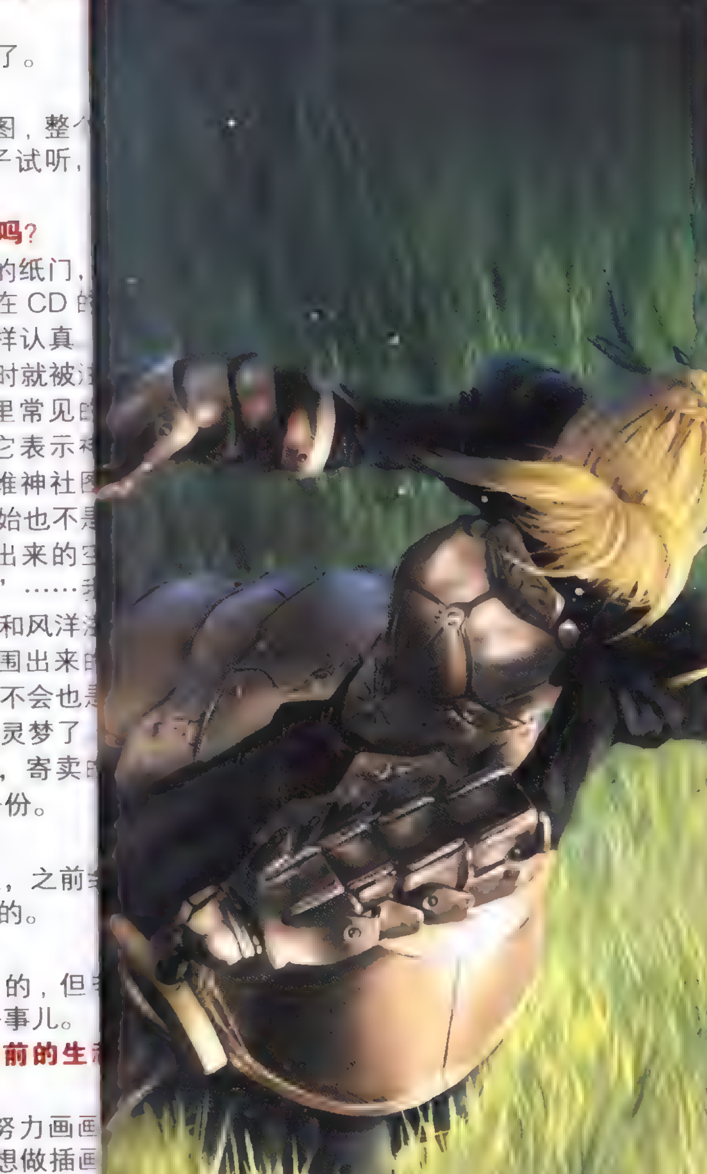
事儿。

前的生

努力画画

想做插画

了就画



Avalon

Waltz by Licheus（from：《凤凰花开》）

校园·暖风·少女

治愈心灵的萝莉控萌画师们。

文/完蛋了的国王（原太平洋游戏主编）

C75 盛典的喧嚣已经渐渐淡去，当数百个红蓝绿三色的压缩包从视觉触突的感应中退潮之后，笔者正试图将自己从慵懒的日常中抽身出来，回复到常态之中，重新回到萌画师这个主题上来。在第四期里笔者向大家介绍了三组在衣着服饰方面有着独到心得的萝莉画师，本期将继续探讨萝莉画师的其它特质，并且再度选取两组画师以及他们的作品以飨读者。

なごみ系画风的先驱 ごとP

网络时代的拓荒者

谈到ごとP这位画师，必须先从他的个人主页说起。以70年代生人为中坚力量的日本画师界，通常以90年代初为分界线。在此之前成名的画师们，也就是那些50后60后的大叔大爷辈的人物，时至今日其中不少人已经淡出画坛，或者在某些出版社、游戏动画公司挂名，退居二线颐养天年。有不少跟不上时代的老前辈对互联网持抵触态度，从未开设过个人网站或博客，公开露面机会极少，使得后世的崇拜者们只能通过传统纸媒体欣赏到他们的作品。比如出生于1961年的士郎正宗，多年来几乎不抛头露面，活得颇有些塞林格的范儿。而90年代中叶后名声斐然的一些大腕画师，绝大部分都是多多少少受益于Comic Market“晴海时代”的同人创作黄金期，以此积累人气和财富的。这些70后画师们接触互联网并不比80一代的后辈们早多少，与堆积如山的工作委托相比，对于网站的经营也持较为消极的态度。

出生于1969年6月12日的ごとP，本名后藤宏志（后藤的发音用假名书写即ごと），成长于岐阜市的一个普通家庭。6月12日出生的还有一位名画师，那就是七濑葵，当然特别留意到这一点是因为笔者的生日也恰好是同一天。ごとP少年时代的经历没有太多过人之处，看《龙珠》打《侍魂》，沉迷于娜可露露。只不过较之70后画师们，更早进入青春期，更早的自立。真正对ごとP日后的人生道路产生巨大影响的，是在他拥有了电脑，并首次接触到网络以后。

个人电脑在90年代初开始进入寻常百姓家，诚然当时无论从性能和价格而言谈普及还为时尚早。用电脑上网是件时髦的事情，准确来说上的并不是互联网（也就是因特网），而是古老的惠多网。严格意义上的网站在当时凤毛麟角，而BBS却已经悄然兴起，其中不得不提的两个就是草之根BBS和东京BBS。前者一度是日本最早且最大的BBS之一，而后者同样拥有悠久的历史，后世评价东京BBS为对同人文化——尤其是同人CG创作——的发展起到了不可磨灭的推动作用。ごとP就是成长于这些原生态BBS中的网络拓荒者之一。

众所周知，最早使用电脑创作CG的画师们，也就是第一批数码绘的尝试者。在那个使用PC-9800，用点阵图创作的年代，CG的精美程度与技艺臻于化境的手绘漫画相比，就如同小儿的涂鸦与美术馆的画帖同场竞技，毫无可比性。而且CG虽有易于保存和复制的优点，但在当时尚不发达的网络环境下，传播和交流依然是使画师们头痛的问题。况且CG创作的实体化还存在着成本上的压力，80年代末大行其道的仍是软盘，当CD-ROM走向成熟之时，普及之日尚遥遥无期，人们也并没有做好接受以CD-ROM为介质的同人物的心理准备。在以同人志漫画为主导的如火如荼的同人大潮中，很多同人CG画师终究没能够盼到出头之日。当年专业从事同人CG创作的画师或同人社团，一直坚持到今时今日的已所剩无几。俗话说得好，出名要趁早！与那些一开始就以纸媒体同人志创作为目标，日后纷纷闯出一片天地的同龄人，乃至后辈画师相比，ごとP出道之路的坎坷可想而知。

当然接触网络早，也并非不能转化为优势。开设于1996年3月的ごとP个人网站“Peeping P！”已经迎来了建站的整整第13个年头，累计的点击率超过864万，有多年来常驻网站BBS里的一群忠实拥趸，这绝对是一笔宝贵的财富。虽然时下注册博客、架设论坛、租用服务器和域名开办个人网站早已司空见惯，但在这个换马甲如同换心情那么轻易的时代，十几年如一日的坚持，是值得钦佩的。也正因为多年来的不离不弃，ごとP总是很耐心的回复访客们的留言和邮件，笔者在他的BBS里也曾与ごとP有过聊天，尽管笔者的日语很烂……画师与fans在网络上相互信任与依存的关系，使得ごとP成为业界成名画师中最看重互联网力量的人物，这也是ごとP有别于其他画师的两大特征之一，另一个特征就是ごとP的“なごみ系”画风。

なごみ系的兴起

“なごみ”一词应该首次出现于同人 CG 集《みずきちゃんくらぶ Vol.2》，なごみ可以写作日本汉字的“和”字，用以表达一种温暖、静谧、和煦的感觉。与近几年开始大行其道的“治愈系”有着相似之处，但不完全相同，治愈系在表现方式上更宽泛自由，なごみ系则更注重表现形式本身。在温暖心灵，使人愉悦的角度上，两者起到了相似的功效。ごと P 笔下的萝莉和少女总是将最舒适的神情展现给读者，人物的衣着、体态，以及整个画面的构图静止感很强，即便是疾风吹起的长发，或者奔跑时卷起的裙摆，事物的动能仿佛瞬间被背景画布给吸收掉了一般，感受不到激烈的动作和炽热的情感。有的只是一份幽静和安详，以及通过暖色调的着色给心灵带去的一丝委婉的热度。

前文中提到的《みずきちゃんくらぶ》是ごと P 从同人时代登上画坛开始创作的一个系列作品，也是多年来得以延续下来的同人 Circle 名。该系列的前几作完成于 90 年代初，是目前极少流传于世的几部幻之名作，使用的载体是软盘，在 16 位的 MS DOS 环境下运行，图片格式为国内罕见的 MAG，对于习惯了 Windows 操作系统的我们来说，哪怕想要打开图片浏览一下都是件困难的事。

《みずきちゃんくらぶ Vol.1》创作时间大约在 1992 年，这是一部用稚嫩的技法，使用编程语言作画的实验性作品。图像虽然简陋，但作品想要传递的信息却很丰富。通过图片形式，ごと P 为自己搭建的个人 BBS “First BBS”做了广告，尽管 PC-98 的时代离现在的读者是如此的遥远，面对着只有几串数字，而没有网址的古老留言板，十几年后的我们显得有些摸不着头脑；而作者强烈的交流欲望却是可以透过粗糙的像素颗粒感受到的。CG 集中不少作品的水准已经达到了 80 年代末某些官方游戏画面的程度，不少在时下看来依旧富有时代感的流行元素得到体现，例如被称为“三神器”的水手服、体操服和死苦水（学校泳装），与现代版本比较无非就是裙子的长度更保守些罢了。校园元素的走红，在 92 年面世的《卒业》，以及数年后的《心跳回忆》《青涩宝贝》中都得到了完美印证，单从这点来说，在变身美少女系与

以格斗游戏为主体的异域少女风占主导地位的那个年代，强调校园元素是具有超前性的。当然，在ごとP的早期作品里亦不可避免的大量被《美少女战士》和《侍魂》的同人CG所占据，表现出时代的共性。正是这种个性与共性的交织，孕育出了属于ごとP的创作风格。

在以后的几部CG集中，同人与原创大体参半，作者热衷的同人作品角色从最初的娜可露露，到《KEY THE METAL IDOL》中的巳真兔季子，再到《To Heart》里的**マルチ**，萝莉控的特征很明显。值得一提的是，1994年动画化的《KEY THE METAL IDOL》，其角色原案，也就是巳真兔季子缔造者——田中久仁彦时年24岁，比ごとP还小一岁。后辈们的崭露头角，坚定了ごとP成为职业画师的决心，也鞭策着他继续寻找事业的切入点。在后来的几年中，ごとP在深入磨练画技、增加原创作品的同时，也逐渐把目光投向了蓬勃发展的Galgame事业。90年代中期，藉由网络应用的大众化，计算机硬件的更新换代，以及具有划时代意义的Photoshop软件的实用化，以ごとP为代表的一批资深CG画师终于看到了成功的曙光。在转移到Windows平台并开始使用数码绘之后，ごとP几乎没有遇到任何障碍。1996年3月，个人网站“Peeping P！”开埠，标志着职业化的开端。翌年夏天的CG集第9弹《Evergreen》正式转战CD-ROM平台有着极其重要的意义。PS对于创作品质的提高所起到的作用毋庸置疑，CD-ROM的大容量也确保了图片的质和量，在这一弹里ごとP尝试将BMP和PSD格式的图片一并烧录入CD，这种做法一直延续到今天，为所有制作同人CG光碟的同人Circle所广泛认可。同时作为特典的omake部分，利用黑白线稿加文字的形式做了一些试水，反响良好，于是在后来的几作里都时有体现。另一个显著变化是ごとP在工口创作方面的跃跃欲试，其实从第一弹开始就收录有少量口味较轻的露点图片，OX场面直到第9弹才出现以服务当时大众的偏好。尽管ごとP被公认为没有画工口图的天份，7年后的C66上的《Fate》同人本还是一尝了他多年来想要画一画黄段子的夙愿，当然这都是ごとP成名以后的事。在那之后又是4年的蛰伏，ごとP的数码绘技艺日臻成熟，并且没有放弃过寻求出道的机会，终于在2001年被KID社所相中。

游走于KID和KEY之间

2001年的KID正值业务膨胀期，Infinity系列和Memories Off系列的双线作战使得KID一时间人手不足，于是想到了提拔新人，同时聘请客座画师救场。第四期在介绍**てぃんくる**时提到，进军Galgame界的首作《沉睡森林的公主》也是在当年由KID代理并移植到PS平台的。1999年时ごとP个人生涯第一部画集《**ひだまり**》由《电击姬》包装发售，其**なごみ**系画风已初露锋芒，被誉为同人界的鬼才。ごとP的才华被KID社相中，加入到新作《Close to ~祈りの丘~》的制作当中，首次担当人设一职。《Close to》当时由KID的小字辈挑大梁，梅田伸明兼任监督和脚本，中泽工和打越钢太郎二人从旁协助。游戏的脚本写的颇具新意，游戏一开始男主角就因为一场意外变成了灵魂状态，女友对他的记忆也离奇的消失了，玩家接下来所要做的就是为了复活、更为了取回女主角的记忆而努力发展剧情。

ごとP温馨的画风与infinity系列的悬疑风格有着很大的差异，与Memories Off系列总人设**ささきむつみ**执笔的御姐画风也大相径庭，在一部分谋求新意的DC平台玩家中受到了好评。尽管当年KID社所有的精力都扑在了《Memories Off 2nd》上，其它作品都只能拿来垫场子，考虑到《Close to》还有潜力可挖，2003年时由中泽工全面修订脚本，语音化之后移植到了PS2平台上，并更名为《**想いのかけら** -Close to-》。两作虽然销量平平，却让更多的人记住了ごとP这个笔名。正当人们以为ごとP将会留在KID，或是继续在Galgame业界发展的时候，ごとP却再度消失在了人们的视野里……

2003年的4月新番里，一部名为《妄想科学美少女（Wandaba Style）》的萌系动画悄然上档，Staff表的"角色原案"一列里赫然出现ごとP的名讳，原来这位仁兄已投身动画事业。说起这部作品，源于Wonder Farm公司的一个类似特摄企划的系列制作案"妄想科学系列"，原计划推出包括TV动画、游戏、漫画、小说和广播剧CD在内的一系列产品。故事以天才少年科学家九十九科学的妄想登月计划，以及名为"Mix Juice"的美少女偶像团体的成名史两条主线交替进行，最终将美少女和登月结合在了一起。ごとP作为整个系列的角色原案，由其设计的美少女偶像组合"Mix Juice"形象被运用到了系列作品的各个角落，只可惜的是出于商业运作的目的，《妄想科学美少女》的漫画版执笔和小说插画最终都没能由ごとP亲自操刀。由ごとP设计的4个美少女：原童谣歌手的腹黑萝莉、原演歌歌手的元气御姐、原民谣歌手的脱线眼镜娘以及原摇滚歌手的中二男人婆。四人特点鲜明、各怀萌点，在通篇不知所云、充满喜感的剧情衬托下，倒也能体现出身为萌系作品的价值，成为本剧最大的卖点。而事实上，早在动画播出之前，四位美少女的声优中原麻衣、斋藤千和、植田佳奈和森永理科已经结成了现实中的"Mix Juice"开始了圈钱之旅，当年还是准新人的这四人，后来都成长为独当一面的业界大腕。

这一时期，ごとP的工作委托逐渐繁忙起来，在《电击姬》站稳脚跟后又登陆新创刊的《电击萌王》。2004年2月，收录一批商业画作以及同人时期精品的ごとP个人第二本画集《なごみ日和》发售，正式奠定了ごとP在日本画师界的地位，なごみ系画风开始广为流传。而后，2005年冬天的C69上，一本令人过目不忘的全彩新刊《School Girl》发售，并首次流入国内，让天朝的fans们领略到了ごとP的魅力。笔者至今清晰的记得作为一个萝莉控当时在接触到这本画集时难以言状的感动，15幅内页彩图加文字，表现的是妙龄少女们稀松平常的校园生活，有熟悉的饮料自贩机、休学旅行的合宿、棒球拉拉队、死苦水、体操服，对了！甚至还有洗手间镜子前嘴里衔着手帕的少女。这些画面不具备超常的视觉冲击力，却正因为贴近生活而让读者心中油然生起一股暖意。当然除了感动，还有一丝害怕：这个三十好几的怪叔叔究竟是如何做到观察入微的？难道每日潜入学校偷窥不成？！这里还有一则关于ごとP的趣闻，说的就是他早年狂热的迷恋学校泳装（School水着，简称死苦水），有死苦水魔人之称，并且在BBS上流传着由他发明的隐语"**まるす**"，意思就是用一个圆把"**す**"圈起来的一种符号（符号本身意味不明），如果放到现在的2ch的话应该也算奇人一个。

或许没有多少人留意到04年冬天的C67上，ごとP的第23弹CG集《CHEERS》已经开始使用《CLANNAD》同人作为封面，就在当年的9月一部名为《CLANNAD 光見守る坂道で -official Another Story-》的小说在《电击G's》上开始了连载，执笔插画的正是ごとP。时间距离《CLANNAD》PC版发售不过短短5个月而已，在游戏还不如现在这般大红大紫的彼时，会注意到这部官方外传小说的人就更少了。然而当京阿尼于2007年接过了《CLANNAD》动画的改编大旗，掀起《CLANNAD》的新一轮人气大潮之后，越来越多的人开始回过头去翻看由麻枝准亲自操刀的外传小说，人们惊奇的发现，比之樋上いたる的游戏角色原案，原来动画版的角色设定更像ごとP的小说插画版画风啊！这也难怪，催泪三部曲的动画总人设池田和美在画风上与ごとP的桃子脸更接近，而并非樋上的大饼脸。这应该说是巧合，还是有意为之呢？

结束与KEY社的合作，并且短暂的在《D.C.II ~ダ・カーポII~》里担任了一部分人设之后，ごとP再度远离Galgame界，而是将更多的精力投入到同人创作中。06年的《School Girl 2》和07年的《部活少女》再次刷新人们对于ごとP的认知上限，用偷窥魔来定义ごとP显然是太仁慈了，琦玉县各大中小学校方圆5公里范围内应该竖起"怪大叔出没注意"的警示牌。当年《部活少女》被Happinet选中，首度figure化，第一组六款分别是游泳部、田径部、

料理部、管弦乐部、拉拉队和剑道部，每个少女都有详细的个人资料和志向简介。剩下的七名部活少女：篮球部、网球部、排球部、茶道部、柔道部、美术部和弓道部相信很快也会列入企划中。

2007 年另一部值得 fans 们关注的作品就是《narcissu SIDE 2nd》，这是由片冈とも牵头的同人 Circle “Stage Nana” 在 NekoNeko Soft 解体之后自主开发的一款同人游戏。奇怪的是游戏通篇没有立绘，CG 仅有一枚，使得ごと P 原画的图片资料流传下来的数量极少。游戏的氛围与布景都与ごと P 静谧的画风有着很高的契合度，故而慕名而来的 fans 虽多却无迹可寻。好在事后还有官方的小说版插画可看，弥补了一部分读者的遗憾。更多关于该作的点评可参详杂志第 5 期的 NekoNeko Soft 专题，这里不再赘述。

匪夷所思的“临摹事件”

ごと P 的职业生涯里有一段不和谐的小插曲，那就是 06 年末沸沸扬扬的“临摹（trace）事件”。所谓 trace 指的是将薄纸覆于画稿之上，或在透光作业台上摹画的一种技巧。这种技艺在古本的复刻上有积极作用，对新手提高水平也有帮助。但是随着近年来大批新漫画家的涌现，临摹名家名作，甚至到通篇抄袭的地步的恶性事件时有发生。06 年末开始有人在论坛上大肆踢爆一批业内知名画师有抄袭的行为，其中包括本文原本打算介绍的和风巫女画的达人天梦森流彩、巨乳系画师树崎祐里以及名声向来不佳的池上茜。受害者则主要是 Leaf 御三家和一些三次元写真集。问题集中在一部分作品的构图创意有剽窃嫌疑，最严重的相似度高达 90%！令人匪夷所思的是樋上いたる和ごと P 居然也牵连其中，数副作品被指摘抄袭某美少女写真集。当然画师大可以以取材之名为自己辩护，但ごと P 很快在个人网站上做出回应，就此事公开道歉，这反倒让人心生疑窦。无论如何，创作讲求的是用心和诚意，弄虚作假的画技再小也会遭人白眼。

校园治愈风

5年目の放課後

后生可畏

如果说年届40的ごとP是有点反常规的画师界异类，那么现年24岁的カントク就可称得上是80后，尤其是85后一代画师的典范了。出生于1985年3月的カントク刚刚度过24周岁的生日，还在为留级和毕业问题烦恼的他，近年来已经成长为插画界值得关注的一颗新星。カントク本名不详，自称男性，经营着名为“5年目の放課後”的同人Circle，社团建立的时间大约在2003年左右，网站则稍晚于05年初开设。同人社团“5年目の放課後”实际的成员只有カントク一人，由于频繁与其它社团合作出刊，关于成员的详情经常会引起读者们认知上的混淆。至于カントク这个笔名，据说学校放课后就意味着要参加社团活动，社团的指导人员常被称作“监督”，故而得此名。

カントク与ごとP在年岁上相差整整一代人，但两人的经历和作风却有着很高的相似度。カントク也很注重个人网站的运作，事实上カントク绝大部分的画作都作为例行的TOP绘直接发布在网站上供免费浏览，自建站以来到现在的4年间共计发布图片超过430枚之多！勤快的更新和高质量的同人作品迅速聚集了大量的人气，建站一个月后点击达到10万，两年后更是猛增至500万，去年8月一举突破千万大关，カントク戏言未来将“目指1亿”。短短4年多时间就达到了前辈辛苦累积13年的成果，想必ごとP也会不禁赞叹后生可畏啊！

カントク的出道经历也与ごとP很相似，事实上两人都没有选择业界公认的出道捷径——成人漫画家，可能是顾忌到自己漫画功底较弱，驾驭故事能力不强。相对的，绘制彩图方面的强悍实力，是在同人界大行其道，立于不败之地的雄厚资本。自2003年夏天推出第一部同人志《立ち読み専用》开始，就坚持大部头彩图加少量黑白稿和文字的，这个系列延续至今已有27作之多，涵盖了近几年所有热门作品的同人，从《To Heart2》到《凉宫春日的忧郁》到《魔法少女奈叶》再到《水星领航员》和《蔷薇少女》，凡是以少女和萝莉角色为主的萌系作品都画了个遍。

原本“立ち読み”指的就是顾客在书店里不花钱站着看白书，这种在书店老板眼里深恶痛绝的行为，在同人志即卖会上却是司空见惯，大家墨守陈规的一种行为。在尚不清楚同人本质量如何，不确定购买意向之前，顾客一般都会询问摊主“我可以看看吗？”，得到许可后任何人可以自行翻看并决定是否购买。カントク用“立ち読み専用”的名义就是为了吸引更多的读者驻足观看，网络上的广而告之，加上现场的亲和力，使“5年目の放課後”很快跻身大手社团的行列。有着成名前业余画师的那种执着和勤奋，カントク产量颇高，一年之中参与同人志即卖会的次数也很频繁，除了夏冬两季的Comic Market，还有现在已不复存在的Comic Revolution、1年4届的Sunshine Creation和新崛起的COMIC 1上都留下了参展的身影。

5年目的同班同学们

カントク与其它社团合作机会较多，保持长期合作关系的就有“东京组体操组”和“鱼”。

“东京组体操组”是一个涉猎相当广泛的、体制松散的同人社团，没有常备的组员，以类似于会员制的方式吸收有才华的同人创作者加入，每次出席各种大会推出的新企划均由不同的画师、小说家和音乐人操刀。迄今为止与“东

与超体操组”合作过的名画师有深崎暮人、三、笼目（**ケロQ**所属）、京极**しん**、雪月竹和鱼（F&C所属）等。**カントク**作为核心成员之一，参与了大部分的合同同人志的绘制。

“鱼”本名不详，主持着名为“**あじのひらき**”的同人社团，目前任职于著名Galgame公司F&C，最著名的作品当属《Canvas》系列三作和《快盗天使》了。与**カントク**在同人活动上结识，两人在《E☆2》杂志插画和同人志创作中均有过合作，作为成名较早的前辈给了后者很多提携。

在鱼的引荐下，2005年**カントク**受邀为戏画的一部新作《angel breath》担纲一部分原画，这是**カントク**的首次正式工作委托，在此之前他都以为杂志社画彩图打短工为生。

五年目商业作品群像

《angel breath》于2006年2月发售，当时被看作是戏画04年的一部卖座游戏《DUEL SAVIOR》的外传作品。戏画当年也处于《**パルフェ**》《BALDR》两个系列的新作平行开发的繁忙境地中，而且06年的主打作品显然是《**この青空に約束を**》，而其它作品都只是锦上添花而已。在人手不足的情况下，**カントク**得到了出道的机会，这样的经历与**ごと**P又有着惊人的雷同之处。总之，**カントク**与另一位客座画师七海绫音，以及早年因为《V.G.NEO》一作的原画已经在戏画站稳脚跟的高苗京铃这两位前辈一起合力完成了《angel breath》的原画。

《angel breath》的故事发生在一个以魔法为治病救人手段的世界，主人公七代崇因成绩不佳而被强制要求参加暑期补习班，某日正在补习之时隔壁的女生宿舍突然发生了爆炸，赶到现场的主角看到的是在宿舍封闭空间内画着的召唤阵以及倒在那里的两个从未谋面的少女，剧情由此展开。

作品延续了戏画一贯的清爽画风，由于是三人合力完成，对于习惯了菊池政治和**ねこにゃん**画风的戏画忠实玩家而言，是一次不错的新体验。加之前作《DUEL SAVIOR》延续下来的一部分人气，该作当年表现可圈可点，在国内也拥有一部分的玩家。或许大多数玩家并没有

5
5年目コレクション
The Collection Book of the 5th Year

注意到カントク青涩的“初体验”，但是没关系，一年后的另一部新作才是正式演出。

2007年カントク加入了新创立不久的CUFFS社。这是一个由原F&C社独立出来的原画家☆画野朗和脚本家トノイケダイスケ共同组建的一家新公司，当年以特立独行的纯萝莉画风很快从默默无闻状态中脱颖而出，在半商业半同人的状态下先后推出了前两作：模仿《水月》风格的《樱花结》和以续作为目的开发、最早在C70上发售的《ワンコとリリー》，分别由☆画野朗和兽耳萝莉萌画师樱泽いづみ执笔原画。两作虽然很快确立了CUFFS的风格，但真正为业界和玩家所认可的还是该社的第三作，也就是由カントク和兼清みわ担任原画的《アメサラサ～雨と、不思議な君に、恋をする～》。

游戏的主人公大久保晴市有着一种被称作“雨男”的奇怪体质，随着他情绪上的波动，当地的天气情况也会随之改变，时晴时雨的诡异现象，使得学校的社团都不愿意接纳这个怪人。于是晴市只得加入文艺社。从小惧怕恋爱，不善交际的晴市就这样平淡如水的度过校园里的每一天，直到一个转校生的出现打破了这种平静……

游戏对主人公情绪变化的设定颇具新意，而且玩家对5位女性角色的塑造也相当认可。纵观CUFFS的三位主要画师，☆画野朗给人印象最深的还是幼儿般红扑扑的小脸蛋，樱泽いづみ则素来以兽耳萝莉画风见长，而カントク经过多年的磨练，形成了清爽中略带羞涩的独特画风，其健康、纯真、元气、养眼的笔触，不禁让人拿之与“治愈系”联系在一起。而事实上，カントク除了在用色上偏重明亮以外，在整体风格的拿捏上与ごとP又有着许多共通之处，从作品中流露出的平静祥和的气氛，总让人不觉中沉浸于画布之中，听任时光的缓缓流逝而丝毫不在意……额，当然如果只顾着欣赏作品，不速速完成本文的话想必笔者也会有被爆菊之虞（笑）。

格子装和三姐妹

2006年夏天カントク受邀为富士见Mystery文库的小说《待ってて、藤森くん！》绘制插画，继而在《Dragon Magazine》的专栏为外传性质的《藤森君×××中》作画。这标志着カントク已经能够像大多数知名前辈们一样涉猎多个工作领域了。尽管如此，カントク对同人创作的热情依旧不减。07年冬天的C73上在完成了全彩同人志《影 –KAGE–》的发售之后，カントク开始考虑走更系统化的原创道路。C74上新刊《チェックしよっ》推出，作者在“格子(check)装”的主题上发挥想象力，在挖掘服饰设计的潜力上做了一些尝试，并且首次使用了Anime涂法（笔者注：相对于漫画涂法而言，更接近于动画表现方式的一种上色方法）增加表现力上的变化。正如笔者在上一期的萝莉画师专题里所说，大凡萌画师都会对服饰的绘画有一定的讲究，画师越是注重细节，对于人物的整体表现加分也越多。在这本同人志里，カントク还参照樱场小春的《南家三姐妹》，加入了原创的“三姐妹”形象。长女ひろみ，有着大姐般的一板一眼的作风，很照顾两个妹妹，不过吵架时偶尔也会表现出强悍的一面，其实是内心深处搞不好时常会有点寂寞的女生；二女けい，有着乐天派和爽直的性格，从不隐藏对姐妹的强烈喜爱之情；三女かんな，有讨人喜欢的天份，但显然不是行动派，经常制定计划，执行起来却总是磨叽磨叽，有点惧怕二姐。角色设定颇有治愈系特色。

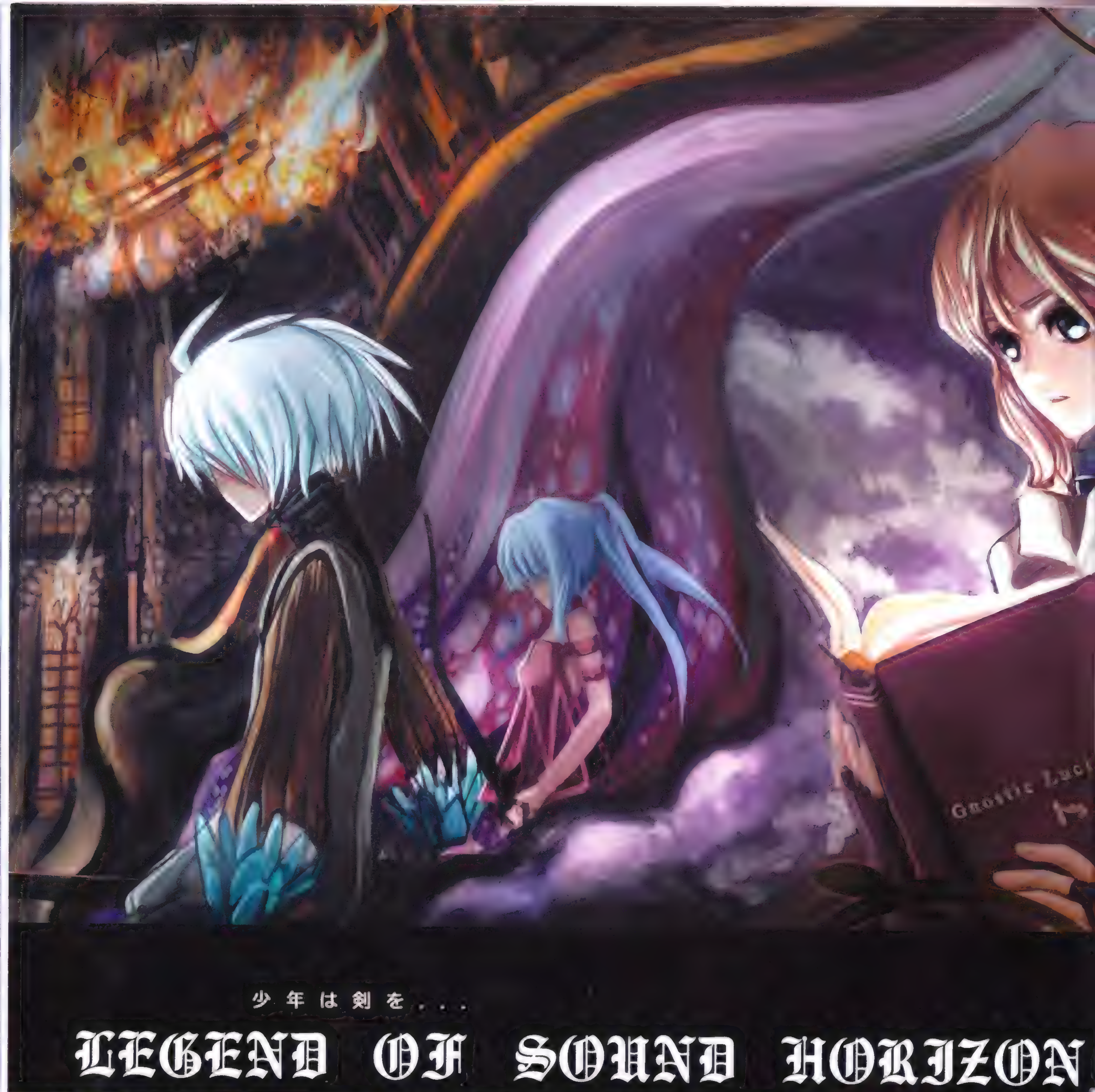
与人物相匹配的服饰，从内衣、帽子、领结、围巾、披肩、长筒袜、毛线衫、衬衣、裙子，到成套的one piece、睡衣、修道服以及和服，清一色的格子图案。不要小看这些格子装，现实中却是大有讲究，分别有gingham check（方条格）、tartan check（苏格兰格子花呢）、argyle check（菱形格）、grouped check（组合格条）、hound tooth（千鸟格/犬牙格）等不下二十余款，以上这些款式都可以在《チェックしよっ》以及C75刚刚推出的续作《チェック×チェック》中找到。《チェックしよっ》的后半部分由8位圈内好友共同献作，其中就有前文提到的鱼。《チェック×チェック》中还单独辟出一块地方传授格子图案的数码绘画法，也为整部作品平添了一丝学术气息。

关于部分fans提出了希望カントク出一下成人志的呼声，カントク考虑再三最终决定以黑白omake本的方式开始于C74上随正刊配布。这满足了一些邪恶读者的猎奇心理，也让我们见识了カントク在画工口方面的水准，就结果而言并不坏。

后记

笔者分两期先后为大家推荐了5组画师，并且就服饰设计和治愈功效这两方面探讨了萝莉系萌画师的特质。当然萝莉画师的特点不仅仅如此，以后有机会的话也会从画师的时代性、拟人风格以及腹黑属性等方面为切入点来接触更多的萌画师。

最近不断有读者提出建议，希望介绍一些其它类型的画师，欢迎大家的点播，或许下期出现的就是你心仪的那一位。好了，下次见！▲



驱驰在音乐的地平线上（连载）

从 Aramary 的离去到『Roman』的降临

文 / 玖羽
特别感谢：Sion 社

在这个“故事的世界”里，Aramary 是太阳，独一无二的太阳。无论怎样的月亮、星星和宝石都比不上太阳的光。而从那一天之后，这个世界——这一道道地平线——就失去了守护者、失去了太阳。

Aramary 退团前后的经纬

自 2006 年 3 月算起，当大家拿到这期杂志、看到这篇文章的时候，这件事情就已过去整整三年了。Aramary 离去的余波早已平息，新歌姬也得到人们的认同，被广泛地接受下来。在 Sound Horizon 第二期的势头正如火如荼的现在，有着 Aramary 的那段过去仿佛也沉入记忆深处，走进了属于历史的领域

——但是，尽管已经消失在地平线之下，它却依然猛烈地燃烧着，发出辉煌、闪耀、令任何人都无法忽视的光芒。

虽说在 2006 年 3 月之前，还没有人想到“第二期”这个问题，但毕竟是这么大的一件事，不可能一点前兆都没有：在《Elysion ~ 欢迎来到乐园的游行 ~》DVD 发售时，官方举办了长达五天的试映会。这些试映会，Jimang 一场不差全参加了，而 Aramary 却一场也没参加；有些 Fans 只是为没有听到 Jimang 和 Aramary 的合唱而感到可惜，但也有些 Fans 当时就觉察到，事情有些不对劲。而且，不光是试映会，在整个这段时间中，Aramary 都没有出现在人们的视线里。同时，Jimang 被人问到的时候说漏了，于是网上也开始有“要出大事”的流言飞传。

终于，几天以后，在 Sound Horizon 的官网上公布了 Revo 开始独立制作 (Solo Project)、Aramary 已经退出的消息。不用说，Fans 立刻炸锅了；当时网上一片大乱，议论、争论彼此交织，臆测、谩骂层出不穷。过了一周，Revo 在自己的主页上确证了这件事，想努力说服大家，之后，Jimang 和 Aramary 也分别以自己的角度对这件事作了说明，事态这才算平息下来。

但是，那个最简单、最核心的问题，却是当时人们就在问、可直到今天也没能得到令人信服的解答的：

为什么？

水面之上、水面之下

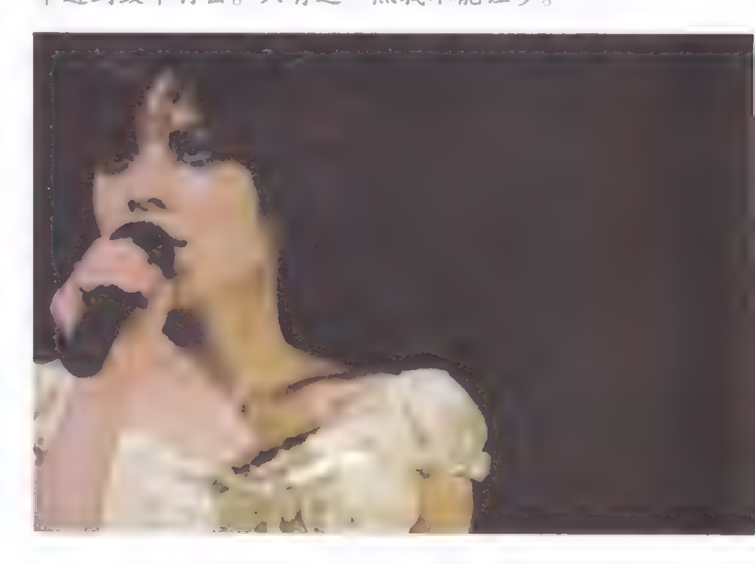
首先，作为直接当事者之一，Revo 本人的说明无疑至关重要。

按 Revo 的说法，Aramary 的问题从 2005 年——正是商业化之后，可能就是在做《Elysion》时——开始浮出水面。据说，Aramary “与工作人员不断地产生意见不合与误解”，而他自己“被夹在中间、左右为难，没有办法解决”，终于在 2006 年 3 月的试映会之前彻底破裂。Aramary 自己又要顾声优工作、又要顾 Sound Horizon，本来就很辛苦，但“觉得肩上的责任重大，自己的决定权却低到不成比例。我想，处在这样的矛盾之中，谁大概也许要折磨吧”。

而更重要的，还是 Revo 自己的态度。他也承认，自己在这期间不停地忙于工作：开 Live 的事、录音的事、事务所的事…等等，所以没有全心全意地去调解矛盾（就算他全力调解了，难道就真的有用吗？）；就 Revo 自己来说，他当然不会希望 Aramary 走。毕竟，Aramary 对 Sound Horizon 有多重要，他自己知道得最清楚——然而，事情还是不可避免地走向了终局。

“…当然，我也有我自己的理想和原则。在当时的那种混乱中，我基本上无法帮到任何人说实在的，比起 Live 来，我那时正全身心地投入于录音棚和 CD 制作的工作中；在一部作品发售的瞬间之后，对下一部作品的期待声又立即响起，周围的人们也给我加上了巨大的压力，那实在是相当艰难。那时，在种种折磨之下，我几乎就要失去对 SH 的热情了

但是，如今我已经有了不管在怎样的情况下都要投身于音乐的心理准备。当 Aramary 小姐和我在方向性问题上的分歧被搬到台面上时，我确实曾考虑过解散 SH，因为她的脱离和 SH 的解散，实际上几乎没有区别。然而，在这大志未酬之际，我觉得还不能解散——在 SH 所演奏的音乐、所编织的故事中，还有许许多多的可能性未及表达呢。和她的相遇，为 SH 的物语音乐增添了绚丽的色彩，这是不容否认的事实；但我不能因为她个人的进退，而令 SH 的事业生命遭到致命打击。只有这一点我不能让步。”



从当时的说明来看，Revo 所代表的官方态度就是这样；除此以外，Sound Horizon 官方再也没有过任何说明。在 Aramary 离去之后出版的 Fans Club 会报中，也几乎没有提到这件事，似乎是在刻意回避这个问题。当然，这也不是什么值得大书特书的事就是了……

换个角度，让我们来看看 Jimang 的说法。Jimang 的地位很特殊：他既是 Sound Horizon 的“合作者”，又不能完全算是 Sound Horizon 的一员。2006 年 3 月底，Jimang 在他的网络电台的节目里也提到了这件事情——应该说，他基本上还是以一个外人的身份谈论这件事的；除了无比怀念地谈到 Aramary 和 Revo 之外，对 Aramary 离开的原因，他只是说“我听闻似乎是出了点争执”。Jimang 一方面是置身事外，另一方面，他可能也不愿多说吧。

官方既不愿深入谈论，流言就开始不胫而走。其中最有名的，大概就是“Revo 负心论”了……当然，没人会认真相信这种说法；但网上却流传有一桩很有意思的逸事，值得在这里说一下：Aramary 不能吃辣的，有一天她说了这件事，结果第二天 Revo 就带她去印度咖喱店（很辣的）吃饭……Aramary 因此说：“这个人真是一点都不在乎别人说的话啊”。——这种事会流传，与其说是反映了当事者的态度，不如说是反映了传播者的态度。不是吗?

终于，在 4 月初，Aramary 也开口了。她在自己的主页上发表的这几段话，我全文翻译在下面；在她的话里，有着 Aramary 特有的感性、温和与平静，没有任何抱怨，也没有提到一句事情的原因——但是，不知为什么，在这平静中却蕴含着一种令人难以自禁的、深沉的哀伤。

aramari.com 致来访的大家

首先，我要向大家道歉。

因为最近的事件，让大家惊讶、让大家悲伤、让大家担心、让大家等待——这些都是我不好，实在抱歉，对不起。

不管是咬牙切齿的唾骂也好、是无数次重复的话语也好，还是长长的倾诉也好，我全都接受。

因为，我可以通过大家的声音，重新确认自己肩上的责任之重大。

我想用我自己的话，把想说的事情慢慢地写出来。

正如大家所知的那样，在 SH 商业化出道的时候，Aramary 因为一些意想不到的原因，得以列名于 SH 的主要成员之中。

但是，活在我心中的 Aramary，只不过是在故事中生活的「乐团的一员」而已。这一点，无论是过去还是现在，都没有任何改变。

不过呢…成为 SH 的主要成员这件事，却使我自然而然地觉得，我担上了一份责任和义务。我想，我应该竭尽全力，才不会有负于这份责任、这份义务。

我想以「SH 的 Aramary」的身份，去守护一些东西。

现在想来…我大概是想让同人时代的那种感觉一直延续下去吧。

我只是希望，能够竭尽全力地在这故事的世界里生活。

可结果…却成了现在这个样子。

我给大家添了很大的麻烦。然而，一直以来，我所得到的那无数宝贵的经验，使我无论是作为一名歌手，还是作为一个人，都学到了许多。

和 SH 的相遇，使我学会了在唱歌、在展现自我中寻找喜悦和快乐，也使我得以作为乐团的一员和大家相遇，从此度过了一段幸福的时光。对这一切，我都从心底里感谢。

Aramary 已经解除了守护 SH 的故事的责任。

但是，在 CD 的盘片中，SH 的 Aramary 是永远不变的。

让她和从音响喇叭里流出的音乐一起，把您带向故事的世界吧。

请大家也像以前一样，倾听我的话语。

对于我在 Live、在 DVD 里说过的那些话的责任，大概在形式上会有一些变化，但从今往后，我依然会把它承担、实行。

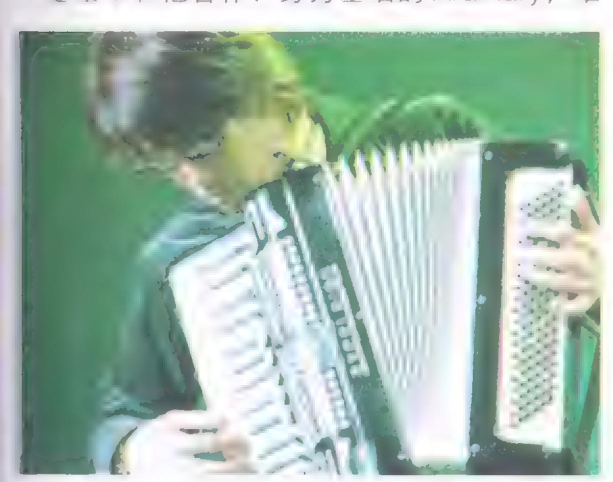
我一直都很笨拙、无法笔直地向前迈进——虽然这一点还是没有改变，不过，我以后也会一步一步地走下去，慢慢前行。

请大家继续支持吧。

真正的原因？一点猜想

各个方面的说法看了这么多，可真正的实情究竟是怎样呢？这个问题，也许只能等时间去给出解答，也许我们永远也不会知道。下面，就让我自作主张，说一点我的臆测。这只是我极其个人的观点；觉得有道理的，可以作为参考，觉得没有道理的，随便看看就可以。

Revo及官方的立场，在前面已经说了：Aramary与"工作人员"产生了矛盾。一般认为，这是说Aramary和某些乐队成员之间的矛盾不可调和；但是，这种说法包含着一个很大的疑问：跟谁？既然不是Revo、不是Jimang，Aramary要跟哪个、哪些成员产生矛盾，才能使事情最终发展到这步田地？Revo又说"责任重大…却没有决定权…"，这就更有意思了：在这个组合里，除了Revo之外，有决定权的人，不是最早和他合作、身为主唱的Aramary，难道是吉他手、鼓手？再者说，即使是Aramary和乐队成员真有这么大的矛盾，为什么结局就非得是Aramary走？最简单的道理：是再找一个键盘手、乃至一个乐队容易呢，还是再找一个Aramary容易呢？Revo自己也明白，Aramary的离开和Sound Horizon的解散几乎没有区别。Sound Horizon的那个乐队本身也平平无奇，难道说，Revo宁可再费劲找一大群歌姬和声优重新调教，也不愿稍微动一下乐队结构？不要说Revo，换谁都知道这中间的轻重吧。——所以，只有在"令SH的事业生命遭到致命打击"的情况下，Aramary才必须走。几个乐队成员的不满会"令SH的事业生命遭到致命打击"？这不是开玩笑吗？



要注意，我在上面说的这些，并非意指矛盾源于Revo和Aramary：我相信Revo不希望Aramary走的这种感情是真的，我也相信Revo说Aramary"没有决定权…很受折磨"的话是真的。那么，很明显，如果Revo能给Aramary这种决定权，他就给了；正是因为Aramary所要的决定权他也没有、或不能给，所以他才"没有办法解决"。于是，第二个疑问就来了：这种"决定权"，是关于什么的呢？要决定什么呢？我想应该不是音乐制作、舞台演出等技术上的问题。如果真是因为技术问题，那这种问题早该发生了，而不是等到他们合作几年之后才发生，何况，技术问题可以慢慢谈，怎么都好解决，Aramary也不是死钻牛角尖的那种人。真正不可调和、不可解决的，只有最核心的——说得明白一点，就是发展方向的问题。Revo自己也谈到了这一点。当然，发展方向这种事，跟吉他手、鼓手是沾不上边的。同时Revo又说他"被夹在中间、左右为难"……"左右"的其中一边是Aramary，那另一边是谁呢？

从Aramary的立场来说，她的话也非常有意思："想守护一些东西"、"解除了守护故事的责任"。在退出时还说这种话，实在是相当罕见……可以看出，Aramary对这道地平线、对这个世界确实是情深意重。她是以一种事业心、以一种非常负责的态度对待Sound Horizon的；而更关键的，是"我大概是想让同人时代的那种感觉一直延续下去吧…我希望能竭尽全力地在这故事的世界里生活"这样一句话——尽管这个昔日的同人团体是Revo创建的，但Aramary似乎比Revo还更在意、更怀念"同人时代的那种感觉"、那种精神。而Revo身为Sound Horizon的领导者，他必须首先为这个团体考虑，从他的话里也可以看出，即使在那段最混乱的时候，他最关注的还是"录音棚、CD制作"、自己的作品、乃至Sound Horizon的未来……商业化的道路，既充满机遇，又充满荆棘。可你既然选择了商业化这条路，就要按商业化的规则走。要不，你就老老实实地待在同人那个小圈子里。事情就是这么简单。

所以，我觉得（重复一遍，这只是臆测），真正的压力应该来自事务所。实际上，无论是让Aramary那么苦恼，还是让Revo受那些夹板气，在他们这个组合之内，没有人有这种能力；只有事务所能施加这种影响。

Sound Horizon所属的事务所，叫"Rap Products"。没听说过吧？是的，很不出名，因为它只负责Sound Horizon的工作，就好像是专门为Sound Horizon而设的一样；它的资料几乎没人知道，也从来没有上过台面，一直

着神秘的面纱。查阅 Rap Products 的官网，上面除了一个 Logo 什么都没有，只是在网站的源代码里 (!) 有一行文字说明，介绍自己是 Sound Horizon 及 Revo 所属的事务所——而且，这个网站直到今年之前还是不存在的。

那么，Rap Products 又有着怎样的背景呢？在这里要注意一点：除去 Revo 以个人名义制作的、以及和游戏搭配销售的作品之外，Sound Horizon 第一期所有作品的光盘编号都是 BOCS，但到第二期，就变成了 KICS。根据存储载体不同，个别字母可能会有点出入，但这个编号的意思是不变的：在第一期的时候，Sound Horizon 作品的出版发行由音像公司 Bellwood Records 管，从第二期开始，就改为由 King Records 管——Bellwood 是 King 旗下的一个子公司，也就是说，到第二期的时候，Sound Horizon 就直接移籍到母公司了。

这次移籍的原因显而易见。从当时的销售成绩来看，Sound Horizon 以一个刚出道的新组合而言，确实很突出。可以就是因为这个，所以它才被母公司 King Records 留意到、挖上去了。不过，King Records 的那套运作方法，跟同人团体那种小日子爱怎么过怎么过的活法相比，可是有着天壤之别。这一点就不用赘述了，关于 King Records 的八卦多得是：它是一个非常成熟的公司，但同时也是一个非常残酷、没有人情可讲的公司。考虑到 King Records 的作风，考虑到 Aramary 对同人精神的怀念和 Revo 对投身商业化大潮的决意，我们也就不难理解，Revo 所说的“方向性[illegible]”是什么意思。

……那么，结果是什么呢？应该责备谁呢？Aramary 爱 Sound Horizon、为它着想、为它负责，Revo 也爱 Sound Horizon、也为它着想、为它负责。只不过，他们的着眼点是完全不同的，想担起的责任也是完全不同的。而事务所呢，站在事务所的立场，它当然也要做它应该做的事。我只能说：既然这是他们自己的选择，那还有什么可怨的呢？

写到这里，萦绕在我脑中、一直无法忘怀的，却是日本某个 Blog 上一句很随便的评论：

“果然商业出道也有许许多多的难处啊。”

一切的喜悦、一切的梦想，一切的悲痛、一切的幻灭，最后都消失于无形；留下的，只有一声叹息。

却道是，天凉好个秋

对 Aramary 的评价

在 Aramary 离去两个月后，2006 年 5 月 28 日，Sound Horizon 开始了它真正意义上的第一次 Live 巡演。这次 Live 有一个非常抢眼的题目：“第一次领土扩大远征”。的确，不管成员怎么变化，Sound Horizon 的领土一直是在实打实地扩张着的。这也是第二期的成员初次亮相；在 Live 上，三位新歌姬——Yuuki、Kaori、Remi——被介绍给 Fans，同时前来捧场的，还有霜月**はるか**。不管怎么说，Sound Horizon 的第二期已经把脚步迈出去了；在那之后很长一段时间里，尤其是《Roman》推出之后，不管在国内还是在日本，对“第一期”和“第二期”的争论都没有断过。那些依然怀念第一期的老 Fans 总是对第二期横挑鼻子竖挑眼，而那些在第二期之后才喜欢上 Sound Horizon 的新 Fans 呢，则总是千方百计地寻找、列举第一期的毛病——实际上，这些口水仗的本质，也就是对 Aramary 的评价问题。

那么，在一切都已尘埃落定的今天，我们应该怎么评价新井真理子——这位既是“あらまり”，又是“SH 的 Aramary”的人呢？不

可否认，她有很多独特的优点，也有很多突出的问题。经常被人提的一件事是，Aramary 在《Elysion》的 Live 上又唱又跳、一个人打满全场，导致唱最后几首歌的时候累到跑调（你们可以注意一下，在唱最后一首时，Aramary 已经完全唱不动了，DVD 里的最后三句词是拿录音盖过去的）；虽然 Aramary 是疲累不堪，但既是商业演出，就要负起责任，这决不能避讳。其它地方也有很多问题：Aramary 在退出之后，没有 Revo 的配合，她也就没有了特别显著的作为。她后来和某个平庸的作曲家合作，搞了一个叫“Rain Note”的组合，出过两张盘，但那玩意只能用索然无味来形容

就新井真理子来说，她决不是一位一流的声优。就 Aramary 来说，她也决不是一位一流的歌手。不管对 Aramary 有多少爱，这也是事实；既然是事实，我们就要接受 ——可是，为什么，有 Aramary 在的 Sound Horizon 第一期却有着如此的魅力，以至于直到三年之后的今天、直到那么多绚烂多彩的新作推出之后，它还依然留在我们心底，永远无法磨灭？

——还记得吗？当年，Revo 是怎么选择 Aramary 的：

“嗯，怎么说呢，就是觉得‘就是她了’，没有别的理由。至于原因？这不能用理论性的东西来解释啦，是一种近似于灵感的感觉吧也许是命运伪装成偶然，用恶作剧把我给玩弄了也说不定啊。”

一见钟情。Revo 的感觉非常准确，尽管 Aramary 就技术上来说决不是第一流，但她却是最适合 Revo、最适合 Sound Horizon 的。这就像人的感情一样：你找的人，没有必要美若天仙、没有必要倾城倾国，你需要找的，只是一个最适合你的人。Aramary 不是最好的，但她是——也许是这个世界上——最适合 Sound Horizon 的，这就够了

最适合。为什么我能斩钉截铁地说出这三个字呢？在具体解释之前，还是先来看一看 Jimang 怀念 Aramary 和 Revo 时所说的吧：

“…实际上就是最强的。那两人的声音、那种音场…怎么说呢，Aramary 那美丽的声音，有一种…空间存在，使我这粗砺的声音也连带着放出了光彩。所以我觉得，这中间一定是有一种平衡在的。…（中略）…现在，在 Revo 酱的世界里，好像有一种平衡被打破的感觉 对 Revo 酱的音乐来说，那么漂亮的声音，确实是绝对必要的…我是这么想的。至于我的声音，就不那么配了。你想啊，‘奇怪的声音…’，是吧反正肯定不是那种很招人喜欢的声音啦。”

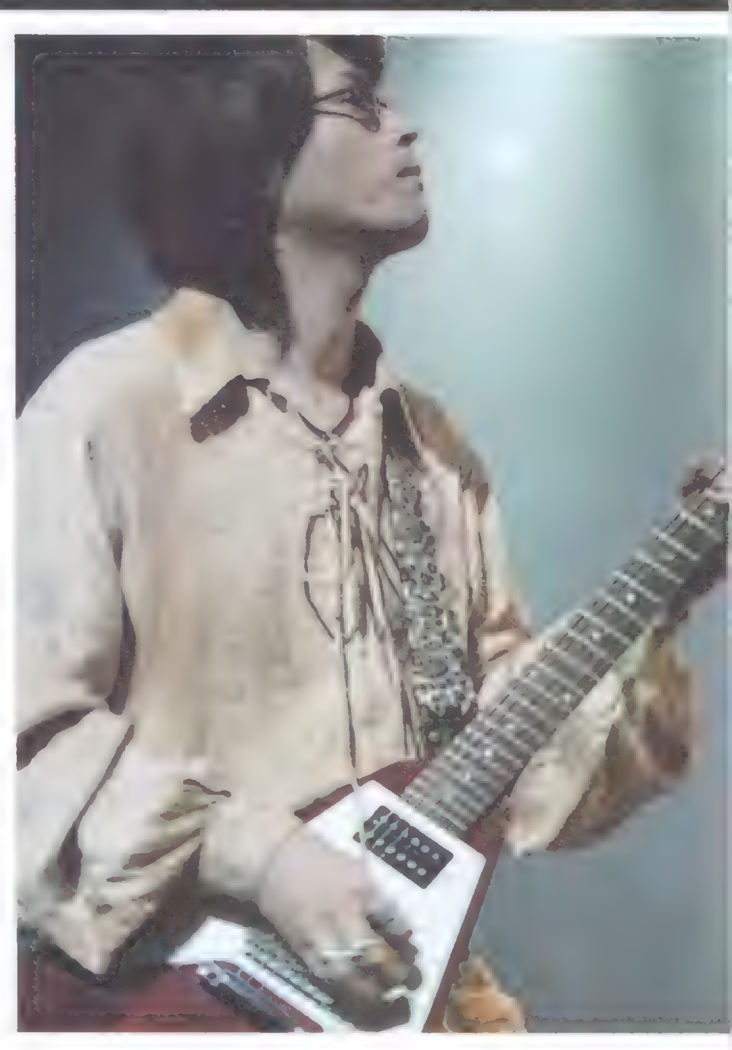
[illegible]mang 在这里说的，其实都是事实：他[illegible]mary 一样，都是属于“最适合 Sound [illegible]”的那种人。在 Sound Horizon 之外，[illegible]自己出的作品也是默默无闻……那么，[illegible]“适合”Sound Horizon，适合在哪里呢？[illegible]所说的那种“平衡”，又是源于什么呢？[illegible]要涉及到 Revo 作曲的方法论了。这一问[illegible]以后会专门论述，在这里只是稍微提一[illegible]——其实很简单，Revo 作曲的最大特点，尤[illegible]的风格成熟之后，可以用一句话来形容：

[illegible]把歌手当乐器用、把乐器当歌手用。

一般来说，在歌曲中，由音乐配合歌唱，[illegible]是常识；但 Revo 却总是有意无意地不[illegible]个常识。对他来说，歌声、乐器、曲风[illegible]、都只是他用以营造故事世界的工具，用[illegible]编织故事时，他觉得在某处用哪种工具最[illegible]会毫不犹豫地用那种工具。在他强大的[illegible]华下，无论用什么工具，都能把音乐编[illegible]好（我在上期的文章里也说过，如有必[illegible]枪声也可以入乐）。因此，歌唱、念白[illegible]说，很大程度上是和音乐、音效没有区[illegible]。有些时候，他甚至可以用音乐、音效叙[illegible]事，而让歌唱、念白来配合；所以，就像[illegible]音乐、音效多姿多彩一样，Revo 也必[illegible]有同样多彩多姿的歌声、念白供他使用。[illegible]走后，Revo 在第二期里一下子用了[illegible]歌手和声优，甚至给人一种“Aramary [illegible]空白居然要这么多人来填补”的感觉，就是为了这个。

而 Aramary 的外号是什么？108 面相的歌姬。她的声音虽然不是歌手中最好的，但却绝对是最为变化多端的。除了粗犷的中老年男性（Jimang 负责的范畴）之外，她什么都能配、什么都能唱；无论 Revo 需要怎样的歌唱、怎样的念白，她都能提供——相对地，第二期歌姬们的声音虽然各有魅力，但都很单一，Revo 只能把她们当一件“单独的乐器”来用：比如，某一段是专门针对 Yuuki 的声线写的、某一段是专门针对 Kaori 的声线写的……但 Aramary 对 Revo 来说，并不是一个人，而是“一个乐团”。在 Aramary 面前，Revo 可以恣意地发挥他的作曲才能，不管他怎么写，Aramary 的声音都能和他的音乐完美融合。特别是在 Sound Horizon 早期资源不足的时候，这一点更是弥足珍贵——所以，我们才说，Revo 能够遇见 Aramary，真是天赐的良缘。

此外，在具体的念白、歌唱上，Aramary 和 Revo 的调性也完全吻合。我在前几期里说过，Revo 需要在歌曲中加进大量复杂的信息，这使得他的歌在初听时不可能掌握全部，但却相当耐听；而 Aramary 的声音也是一样，她并不像第二期的歌姬们那样，听起来似乎总是抢着把所有的感情都摆出来、喷出来。Aramary 更喜欢把自己的感情蕴藏起来，让它们渐渐地在歌声里化开，在水面下细细地回绕。Revo 加进去的信息，全都被她藏在歌声的细微之处，



听在耳中，几有绕梁不绝之感。也是因为同样的原因，Aramary 并不适合唱一般的流行歌曲……她唱的那几首萌歌，就像让 Revo 作萌歌一样，是不折不扣的悲剧。

最后，借用一句话好了："Aramary 就像是天生为 Sound Horizon 而存在的唯一歌姬"。越是往第一期的音乐里深挖，就越能感觉到这一点：她身上的这些特质，对一位普通的歌手并无太大裨益，但放在 Sound Horizon 里、放在 Revo 身边，那就是珠联璧合。很明显，这种特质并不存在于霜月**はるか**身上，也不存在于第二期的任何一位歌姬身上。即使把视线放远到所有歌手，又有几个人具备 Aramary 那"108 面相"呢？又有几个人能把 Revo 的音乐配合得那么完美无瑕呢？——在"最适合"这三个字面前，唱 Live 累到跑调又能怎么样呢？唱萌歌唱得不好又能怎么样呢？那些都实在是太过无谓的东西了。

今时今日，回头看看当年那"一见钟情"般的相遇、看看 Jimang 那百感交集的回忆，心里依然是五味杂陈。虽然在理性上能接受他们的分开，但在感情上，我是至今也无法接受这个事实。我们只能祈祷，这对完美的组合未来还会有重新走到一起的那天；我们只能期待，108 面相的歌姬能再度把地平线的音乐幻化出千万种色彩。因为——

在这个"故事的世界"里，Aramary 是太阳，独一无二的太阳。无论怎样的月亮、星星和宝石都比不上太阳的光。

而从那一天之后，这个世界——这一道道地平线——就失去了守护者、失去了太阳

走向 Roman

在第二期刚刚起步的那几个月里，Sound Horizon 的处境真是风雨飘摇。在公布了 Revo 开始独立制作的消息之后，官方马上又放出一个消息：Sound Horizon 将要与某个"SRPG"游戏搭配推出主题单曲，预定 7 月发售，会请 Rikki 来演唱。毫无疑问，这就是后来的《少年**は剣を**…》；可是，到了 5 月，不仅这张盘还没见影，官方却又宣布，Revo 即将以个人名义和霜月**はるか**合作推出一部作品……当时的混乱由此可见一斑。

2006 年 6 月 14 日，Revo 与霜月**はるか**合作的新作推出，这就是给 PS2 游戏《伊莉丝的工房》所作的主题歌单曲碟《**霧の**向**こうに繋がる**世界》；那时第二期才刚刚起步，Fans 人心惶惶，而很不巧地，这张盘的作者又被写成了"霜月**はるか**†Revo"这种格式——一时间，很多人都以为 Sound Horizon 的第二期是要和霜月**はるか**一起做了。后来还要劳烦官方说明，这次合作只是独立的事件……

不过，也有一种说法认为，"霜月**はるか**† Revo"是故意这么写的，目的就是把 Fans 的关注给炒起来。在第一期到第二期的这段过渡中，无论是"第一次领土扩大远征"，还是这张《**霧の**向**こうに繋がる**世界》，实际目的都是一样的。在主流乐坛，一个很重要的运作法则就是：保持组合的话题性、尽量避免空窗期。当时的 Sound Horizon 虽然处在那种情况，但也不能因为没有主唱就把活动停下，它还要一直维持着活跃的状态。从那时直到今天，这个规律已经很明显了：基本上就是出盘、开演唱会、领土扩张……如此循环。关键就是，无论在什么时候，都要有可供 Fans 讨论的热点话题，这热点还不能冷下来；如果真的出现空白就通过发售周边（写真集等）、或者举办各种与 Fans 互动的小活动之类来填补。

可想而知，这种运作方式会带给艺人很大的压力，因为这意味着根本不能休息，成天不是忙着录歌就是忙着跑活动；特别是，其中有些活动其实是比较无谓的，纯粹是一种对 Fans 的应酬。这跟做同人不一样，做同人只要注意每年那几次大展会的档期、合理安排制作时间就可以了，即使没做完而延期，也不是很大的事——也许就是这种变化，才使 Aramary 不能接受。当然，Aramary 的离开和根本没有喘吸间隙的运作，这两者何为因果还不好说：究竟是 Aramary 受不了这种纯粹功利主义的做法而产生矛盾、终于离开呢？还是因为走了 Aramary，所以必须要进行这种规范化的紧张运作呢？这些就不得而知了。

就《**霧の**向**こうに繋がる**世界》而言，在失去了主唱之后，一时间根本来不及找新的主唱填补，即使有，Fans 也未必会马上接受，可是也不能让他们对 Sound Horizon 的热情消退。这样看来，过去就跟 Revo 合作过、在 Fans 里也有一定基础的霜月**はるか**无疑是最佳的人选。这部作品使用 Revo 个人、而不是 Sound Horizon 的名义，是不是也有一种试探市场的意思——如果成功，就可以趁热打铁地做下去，即使失败，也与 Sound Horizon 无关——至少霜月本人说得很明白，这次合作就是事务所主动联系的。从"某某† Revo"这个写法看，这种试探性的做法本来可能准备了不止一次，也就是说，Sound Horizon 已经做好了准备

[illegible]一段或许会比较长的过渡时期。

正如 Revo 当时所说：“我想在 CD 制作、[illegible]等音乐活动中积极地挑战一些以前没有[illegible]的东西。在我从过去一直沿用到今天的[illegible]，既有成功之处，也有失败之处；但[illegible]这个局限，尝试一下别的做法。如果[illegible]到新的经验，那就再好不过了。”（摘自《[illegible]n 通讯》Vol.10)

与此同时，寻找新主唱的工作也在紧张进[illegible]——找来的人，就是 Yuuki、Kaori、Remi[illegible]，Remi 还算是有经验的，Yuuki 和 Kaori [illegible]就是新人，而且来得很急：前面说过，她[illegible]次登台亮相是在 2006 年 5 月 28 日，那[illegible]加入 Sound Horizon 才半个月（第二期[illegible]成员的名单是 5 月 12 日公布的）。另外，[illegible]和 Kaori 不仅是朋友，两人还属于同一[illegible]务所（这一点当时颇引起了一些非议）。正[illegible]为这些新人急需历练、急需得到 Fans 的[illegible]，所以，事务所方面也许就决定了——加[illegible]渡期的进度，把 Sound Horizon 的第一张[illegible]尽快提上日程。

四个月之后，2006 年 10 月 4 日，Sound [illegible]n 终于推出了那张单曲碟——1st Maxi [illegible]《少年**は剣を**…》。众所周知，它也是和[illegible]搭配销售的；搭配销售的销量更有保证，[illegible]是在作者羽翼未丰的时候，更要靠这种办[illegible]和霜月的合作是这样，这一次也是这样。[illegible]因为都是新歌姬，所以这次搭配得更多[illegible]，“终端之王与异世界的骑士”是为 PS2 [illegible]《Chaos Wars》所作的主题歌，而“诸神[illegible]的乐园”则是为网游《Belle Isle》（国内[illegible]“树世界”）所作的 OP。与此同时，Rikki [illegible]式加入了第二期歌姬的行列（可能是靠事[illegible]以前合作过的关系找来的）。按照 Revo 的[illegible]，所谓的第二期，正是从这部作品开始。

除去商业化的操作不谈，在这两部作品中，[illegible]看到了 Revo 新的尝试。最重要的一点[illegible]两张 CD 都是基于同一种构想制作的——[illegible]含一首或两首游戏的主题歌，这张 CD 本[illegible]是一个完整的故事。这样，就必须同时[illegible]游戏的世界观、CD 整体的主题，以及 Sound Horizon 自己的风格。《**霧の向こうに繋がる世界**》的前两首是原创的故事，去接第三首主题歌还算比较简单，而《少年**は剣を**…》同时包含了两部游戏的主题歌，Revo 自己还加进了“绯色之风车”的接近完成的版本。这三首怎么看都是完全不同的歌，却都要围绕着“少年**は剣を**…”这个主题来叙述；可以看出，即使经过一年的动荡，Revo 此时在“物语音乐”的探索上也比去年更前进了一步。他自己也说“对此我可是煞费了一番苦心”——

“虽然我觉得，完成的这部作品应该会比以前有一些改变，但结果却并非如此。我不是和过去彻底一刀两断，而是更加自然地做出自己想要做的音乐来。…（中略）…这部作品并不是直接用碟中的某首曲目命名，却特意取了《少年**は剣を**…》这样一个名字。这样做，也能更清楚地表现本作的概念吧。这是 Sound Horizon 作为 Sound Horizon 的一种矜持。”（摘自《AnicanR Music》Vol.2)

在《少年**は剣を**…》的最后，Revo 放入了一段舒缓的钢琴曲。所有人都明白，这段曲子就是新一部作品的前奏；在 Booklet 里，它的名字也被明确地写了出来。事实上，自从第二期开始以来，无论是《**霧の向こうに繋がる世界**》，还是《少年**は剣を**…》，其实都只是这部作品的预演：

《Roman》

于是，“少年”吟唱着“第五道地平线的旋律”，将这名为“Sound Horizon 第二期”的队伍带向全新的舞台。从此，Sound Horizon 就走上了新的方向——告别过去的辉煌，在下一道地平线上，我们即将看到全新的色彩。▲

（待续）

eXceed3rd

JADE PENETRATE

イクシードサード ジェイド/ペネトレータ

天然素材 tennen-sozai

龙与魔法的弹幕战

专访『Exceed3rd』制作人寺月恭一、程序设计スエマン

http://www.tennen-sozai.com/eXceed3rd/

大家好，我是现任同人社团天然素材代表的寺月恭一。为了能制作出让人拍手叫绝的游戏而每天努力地奋斗着。要是有一天能做出名振天下的作品就好了呢！天然素材目前以 STG 游戏为主，今后打算也渐渐开始做 ADV 游戏。从今以后也全心全力致力于游戏的制作，请多多关照啦。

初次拜会，我是同人社团天然素材的スエマン。在 EXCEED 系列的制作中主要担任了程序的设计，也担任了游戏所采用的敌方机体和弹幕图形的绘画工作。本来没有想到中国玩家会有玩我们所制作的游戏，所以我非常关心这个游戏在中国玩家中会产生怎样的反响。说起来，东方系列的最新作也已经公布了呢。到底会是怎样的内容呢，我现在也非常非常地期待。如果有机会的话请大家一定要玩哟。

在『二次元狂热』第四期中，我们特别介绍了日本同人组织 Flat 制作的同人游戏『Killer Queen』，并联系原作者寺月恭一为『二次元狂热』的中国读者们在创作构思方面进行了解读。在这次友好而愉快的合作中，寺月恭一先生不仅希望中国的玩家们能了解到『Killer Queen』的世界，也希望他们的另一部作品『eXceed3rd』能够介绍给中国玩家们。

在『二次元狂热』第五期的 C75 同人游戏介绍专题中，我们已经对这一系列进行了简单的介绍，这次在 Kyohontama（“闭锁永劫，生之地狱～Killer Queen 完全介绍手册”一文作者）和神隐辉夜（第二期“Innocent Grey 全作品介绍”一文作者）的帮助下，本期不仅会在附赠 DVDROM 中收录『eXceed3rd-JADE PENETRATE-』和『eXceed2nd-VAMPIRE REX-』，还会对制作人寺月恭一和程序スエマン进行专访，希望借此可以让大家了解到日本同人游戏制作幕后的一些情况（本专访中的回答综合了寺月恭一和スエマン两人的意见）。

（文中 Q 为 Kyohontama 和辉夜，A 为寺月恭一和スエマン）

Q1、游戏的制作计划是通过怎样的契机而决定的呢？想听听作为游戏的企划人的想法。

A：我开始接手STG作品已经是4年前的事情了。那个时候，上海アリス幻樂団的作品「东方妖妖梦」在同人圈子内掀起了巨大的浪潮了吧，也被上海アリス幻樂団的作品所倾倒，成为了一名"东方"的爱好者，于是抱着试着做一款STG的想法，开始了EXCEED系列的开发工作。

Q2、游戏开发过程始终顺利吗？有没有遇到什么困难？又是怎样克服的呢？有没有萌生过"放弃吧"之类的想法？

A：其实一直都有遇到很多的困难，不过放弃的话……倒是没有考虑过呢。不断进行重复尝试并把遇到的难题一个个地解决，我觉得这本身就是制作游戏的一大乐趣。

Q3、这款游戏看上去很简单，实际上玩了一下却觉得很难啊。寺月先生可以无伤通关最高难度吗（我尝试的是系列第二作的重制版）？

A：我也做不到无伤通关啊（笑）。其实我本身并不是那么地擅长STG游戏，对游戏整体平衡性的调整一直都感到很费力。

Q4、EXCEED系列的第二作已经有了重制版，开发中的第三作重制版也已经在COMIKE75上公布了，那么寺月先生有重制系列的第一作的打算吗？

A：目前还没有这个打算。不过若有机会的话也想尝试去重制一下系列的第一作。

Q5：『EXCEED 2ND』的系统非常特别，在制作游戏时，有从其他作品中获得过灵感吗？而到了3RD的系统又变得很普通了，关于STG的未来寺月先生是怎么看的呢？是恪守传统，还是增加种种变化多端的系统来创造新的乐趣呢？

A：『EXCEED 2ND』的系统其实是向一款名为『斑鸠』的STG游戏致敬。斑鸠是treasure公司发售的作品，在众多的STG游戏中也算是名作中的名作了，如果有兴趣的话请一定去查一查相关的资料。不仅仅是2ND，迄今为止的EXCEED系列作品都是受到其他作品的启发而做成的。究竟系统是应该坚持独创性，还是应该让人从朴素的系统中寻找到乐趣呢？关于这个，我自己也正在摸索之中，所以2ND到3RD的变化就是这么来的了（笑）

Q6、和东方系列不同，EXCEED系列的角色都有配音，声优都是由寺月先生自己指定吗？在选择角色声音时又是基于怎样的标准呢？

A：关于配音这个事呢，所有的声优都是由我来指定的。首先，最重要的是要选择拥有和角色形象吻合的音质的人，其次是注重声优的演技。还有，就是看我自己会喜欢哪个声优了，当然就算我再喜欢，若音质和演技力与角色不合那也不会入选。东方系列的作者ZUN先生曾说过："如果给角色配音的话，就会导致角色形象固定化"，所以并没有给东方系列的角色添加音声。而"EXCEED"系列的情况则正好相反，是以增强角色的个性为目的而进行了配音。在这一点上只能说是制作人所考虑的方向上的不同，也是个人喜好的问题。我们的角色在进行配音之前就拥有其个性所在，而在选择声优的时候，就要选择能将角色个性往良好的方向去发展强化的人。

Q7、寺月先生认为自己的作品哪一部分最好呢？系统、音乐、画面、还是声优？

A：都很好……嗯，其实很想这样说的来着（笑）。EXCEED系列最好的部分，我认为是角色性。所谓角色性，包括角色声音和人设所有要素在内。所以，今后需要研究的课题反而倒是游戏性的方面。

Q8、寺月先生有意这个系列一直做下去吗？期待您的下一个作品哦，当然还有OST（笑）。

A：EXCEED系列打算一共做五作，现在正逐步构想中，希望今后也不会被固定的观念所束缚，能够以自由的思路制作游戏。我会不断努力，争取不辜负大家的期待。▲

剧情

死都Belphegor魔法学园为准备Pandemonium城举办的"魔王选拔大会"，在校内举行选拔战，方式是残酷的"大逃杀"，第一个到达邻国[illegible]an的古代遗迹"地狱之门"的学员将获得胜利。对于学员们来说，要参加该选拔必须拥有"Wizard"以上的职业等级，其他的年级、性别、身份和种族都没有限制；战斗中也可以试用除禁咒之外的任何魔法和道具，而如果发生负伤或死亡的意外，责任都将由本人负担……

人物介绍

奈须きのこ（昵称“奈须蘑菇”），TYPE-MOON（有限会社 Notes.），从进入 21 世纪后就一直在 ACG 界被反复传唱、不绝于耳的两个大名。从同人界的传奇——『月姬』再到怪物级销量的『Fate/stay night』，再到七部剧场版连番上映并拿下票房纪录以及 DVD 销量冠军的『空之境界』，一部又一部的作品向未曾接触过月世界的观众们、玩家们、读者们展示着奈须きのこ乃创造出的具有特殊魅力的世界。09 年秋，奈须きのこ和他的 TYPE-MOON 终于携同最新大作——『魔法使之夜』再次向着大家袭来，此时距离 TYPE-MOON 上一部游戏作品已近 5 年……

TYPE-MOON 回归月世界原点的新生

——『魔法使之夜』初解

文 / 小黑

『魔法使之夜』诞生秘话，最初的『魔法使之夜』

如果说『空之境界』是『月姬』的原型，『Fate/stay night』是月世界的扩展，那么『魔法使之夜』就是奈须**きのこ**整个月世界构思的原点。『魔法使之夜』原作是奈须**きのこ**在 1996 年冬天，写给朋友看的练笔作。当时大学刚毕业，憧憬着能成为偶像菊地秀行一样的名作家的蘑菇，时常写些消遣用的小说给包括武内崇在内的几名好友之间传阅，而『魔法使之夜』则是蘑菇为了给好友圈以外的人看而创作的正式的小说。说起蘑菇提笔写『魔法使之夜』最初的动机，竟然是来自当时播放的 TV 动画『新世纪福音战士』（庵野秀明你害人不浅啊，就这么个热血青年被你带“坏”了）。好吧我们先把追究庵野责任一事放一边，对于蘑菇来说，『新世纪福音战士』精良的制作可是狠狠的在背后推了他一把，虽然没推倒，但是蘑菇“不得不做些什么”的热情之火开始熊熊燃烧了，一鼓作气完成了『魔法使之夜』的创作，而那时蘑菇才仅有 20 岁。

最初的『魔法使之夜』虽然已经长达 400 页，但内容充其量只能称为“第一章”而已。小说原稿目前也保留不到五份，有趣的是，其中一份原稿现在就搁置在 TYPE-MOON 会议室中。不过恐怕蘑菇本人也没想到，这个当初被自己认为是没有前途而放弃投稿的作品，会成为现在众多型月死忠心中的“幻之名作”……

在 2000 年冬天的 C59 展会上通过『月姬』完全版造成轰动之后，TYPE-MOON 声名大噪，许多人化身为 Mr.Google 开始大范围的搜索蘑菇之前的作品，TYPE-MOON 自身也配合着做着各种宣传。『空之境界』就这样被顺利挖了出来并催生出型月第一批的死忠，未公开的『魔法使之夜』则与同为早期作品的『冰之花』一同被死忠们推上了“幻之名作”的神台。但是对于创作『魔法使之夜』时的蘑菇来说，最初的底稿写作手法拙劣，表现方法幼稚，是部实打实的次品。知道了自己不足的蘑菇停止了『魔法使之夜』后续的写作，历经坎坷之后又在两年之后写下了现在被改编成全七部剧场版上映的『空之境界』。

因为集蘑菇初期之大成的“幻之名作”名号过于吸引，奈须蘑菇本人又点到为止的放出一点消息就作罢，留下苦等的粉丝一把鼻涕一把眼泪的挨饿，于是挨饿的粉丝中一位急不可耐的同人作者——秋月修二坐不住了。秋月修二仿造蘑菇的笔法和思路，创作出了『魔法使之夜』的“伪·第一章”并发布到了网上，引起不小的轰动。后来在其本人出面辟谣的情况下才得以平息，这次以假乱真的有趣事件也从侧面体现出『魔法使之夜』梦幻般的期待度。

魔法使的蜕变，『魔法使之夜』游戏化夜幕终临

在如此之高的期待度下，恐怕『魔法使之夜』被公布于众也是时间的问题吧。虽然是“炒冷饭”，但是『魔法使之夜』这个“炒饭”真正确定要“下锅”可是费了不少的周折的。毕竟蘑菇本人从一开始就没有将『魔法使之夜』公布于众的想法，同时在这种想法的驱使下，『魔法使之夜』中“与女魔术师的同居生活”、“学校屋顶的作战会议”、“现代魔术师在城市里抵抗外敌”等诸多要素都被应用到了之后的『Fate/stay night』和『月姬』之中。要想推出『魔法使之夜』难免遇上“题材重复”的问题，虽然是重复方向是逆向的就是了。

是什么或者是谁让蘑菇松口答应将『魔法使之夜』制作成 GALGAME 推出的呢？答案是……武内崇。身为旧时好友兼现在事业伙伴的 TYPE-MOON 首席画师武内崇，在蘑菇的心目中占有非常重要的地位（……）。在许多角色的设定乃至剧情安排上面，武内崇的提议往往会改变蘑菇的初衷，比如那个最著名的“将亚瑟王砍掉重练”传说——在企划『Fate/stay night』时武内崇提议，将蘑菇中学时代的大乱斗作品『Fate』中原本应是男性的亚瑟王改成女性。这么说起来众多 Saber 的死忠还得多多感谢这位原画师呢，否则你们就看不到现在这个头顶翕毛的女性金发饭桶王了，当然那些声称就算 Saber 是男性也喜欢的朋友笔者也没什么意见就是了啦……

回到正题，当时这位满脑鬼点子的画师先生对蘑菇说，想在目前正制作中的『Girl’s Work』之前放出一个新作。面对挚友的要求，当时满脑子都是『DDD』创作念头的蘑菇认为『Fate』系列太过王道，瞒天过海秘密制作的『Girl’s Work』又十分另类，想找出跟以上三部作品不同类型的作品难于上天。要求严格的蘑菇不想随意写部脚本出来充当过渡品，就这样苦苦纠结了整整三个月，最后无奈难产，只怪自己作为主刀大夫“手艺不精”。所以就在蘑菇心理防线最脆弱又遭遇难产的时候，精明的武内崇发起了攻击：“那么，就把『魔法使之夜』重制吧！”这句婴儿坠地的铿锵话语如同一记惊雷释放了蘑菇纠结已久的心灵，『魔法使之夜』游戏化的企划就这样顺利的剖腹产了，可喜可贺……

虽说『魔法使之夜』是炒冷饭，但是不管多久，这盆“冷饭”终得下锅做“炒饭”，TYPE-MOON 的食客向来是没有挑剔的意愿的。而且这次的炒饭形象工程也做出了有史以来最大的改变，CG 原画师由御用的蘑菇挚友武内崇换成了**こやまひろかず**。**こやまひろかず**是个足控，同时喜欢带有悲剧性的女角色，上色风格深受村田莲尔影响。他是蘑菇和武内崇在创作了『月姬』之后收纳的 TYPE-MOON 第一批新人中的一员，目前在 TYPE-MOON 也就是“有限会社 Note.”中担当作画总监。

こやまひろかず到来后，主要负责给武内崇绘制的原画草稿上色，其第一次正式的作品是『月姬』的 FAN DISC『歌月十夜』。所以我们可以明显的看出『歌月十夜』比起『月姬』的 CG 来色彩亮丽了舒服了，水平上升了不止一个档次，直到现在大部分武内崇作品都是由他上的色。虽然武内崇在这里被笔者揭了短，但实际上他整个人都舒爽了。因为本就只擅长画漫画的武内崇正好可以摆脱地狱般的上色过程，过上了天天只用画线稿的小康生活，不得不说这是 TYPE-MOON 解放生产力的一次大成功。

至于指定『魔法使之夜』原画工作给**こやまひろかず**的并不是被剖腹产了的蘑菇，反而是被解放后欣喜得活蹦乱跳的武内崇。他的一句“**こやまひろかず**也老大不小了，该出去见见人了”（弥天大误）就把自己的“背后灵”**こやまひろかず**推上了原画师的前台。其实**こやまひろかず**这次『魔法使之夜』并不是第一次单独负责原画，之前他就在蘑菇的小说『DDD』

中为小说绘制封面、插图和卷首彩页。而且早在加入 TYPE-MOON 之前就一直在做着 CG 绘画的工作，进入了 TYPE-MOON 之后也接了不少的外包角色设计工作，所以这次『魔法使之夜』虽不能说是驾轻就熟也算个经验满满。当然**こやまひろかず**的画风跟武内还是有很大的差别的，**こやまひろかず**笔下的苍崎青子比起早前资料设定集中武内崇绘制的青子，少了一份沉稳多了一丝天真，更加贴近『魔法使之夜』中不成熟的青子了，而男一号静希草十郎也更加的人畜无害的“好人相”了。

当『魔法使之夜』公布之后，从 08 年 4 月 4 日到现在，无辜的粉丝们等了一整年，结果 TYPE-MOON 将“不跳票的游戏就不是好游戏”的理论应用到了实际，原定 09 年初发售的『魔法使之夜』就这样撑杆跳到了秋季之后。跳票也不要紧，要紧又要命的是秋季发售的『魔法使之夜』内容只是将当初蘑菇写就的第一章内容的重制。而蘑菇又宣称『魔法使之夜』一共有三章，其后的两章内容尚未确定什么时候制作，所以就这样『魔法使之夜』悲剧性的变成了“三部走，每部都要硬”、“一坑连一坑，坑王之王，巨坑中的战斗坑”。

『魔法使之夜』的剧本总长度预计比『Fate/stay night』要短，毕竟是只有一章的内容。当然并不代表没有看点，重制的『魔法使之夜』将会在蘑菇的手上重新修饰粉刷一新，诸多重复的场景全部更换，许多设定都为了与现在已公布的作品配合而做出了变更，在符合蘑菇一贯的文风又保证当时文稿氛围的情况下修改剧本。本来蘑菇预计用一个月的时间来修改的，结果一改改出了惯性，时间就像上了瘾般一发不可收拾地狂飙去了半年时间，所以……就如大家所见，『魔法使之夜』跳票了半年……。

与『月姬』一样，『魔法使之夜』的故事发生在三咲町，熟悉『月姬』的玩家很可能将会在游戏过程中看到不少『月姬』中熟悉的场景。比如那著名的“坡道”、烧烤店“大帝都”等等，也有可能看到年幼的『月姬』中的角色。不过时间轴为了配合『Melty Blood』而从 1980 年推迟到了 1989 年，从那个年代长大的玩家大概会对其平添一份优越……哦不，亲切感吧。总体来说『魔法使之夜』是一部带有浓浓怀旧色彩的作品，一切从一个由乡下初次来到城市的青年——静希草十郎偶然目击苍崎青子使用魔术开始，以苍崎青子的成长以及与外来魔术师之间的矛盾冲突为叙事中心，讲述了一个发生在『月姬』乃至『空之境界』时间轴之前的故事。至于想要了解『魔法使之夜』具体内容的读者请前往“高级篇”——

解读『魔法使之夜』的10个关键词

一、全年龄

说起『魔法使之夜』与TYPE-MOON之前作品的最大不同，恐怕就是游戏的对象是“全年龄”这个关键词吧。众所周知，TYPE-MOON不管是同人时代抑或是商业化之后，发布的GALGAME作品全都是十八X！虽然那些被奉为“传奇斗剧”的作品中十八X成分占比重很小，甚至到了可以直接忽略的地步，但终归不至于无。评价一个游戏成功与否，销量往往占了很大一部分比重，卖得好就是实力的证明。许多朋友向身边的人推荐某款游戏的时候，在介绍该游戏的特点的同时，也会夸耀的说：『XXX』在XX年XX销量排行榜上是第一位的哦”的吧。游戏的制作公司自然比玩家更在乎销量，因为销量那就是衣食父母，是生命之源。十八X游戏因为带有工口情节会更受有特殊需求的玩家青睐，这是事实。对一个刚成立不久的游戏制作公司来说，一上来就制作全年龄游戏无疑是自寻死路。就连当年号称坚决全年龄的某某社，早期也是参与制作、代理十八X游戏起家的，而且现在还被砍掉重练了……。

遵循诸多前辈血淋淋般的经验，TYPE-MOON商业化后的第一部作品——『Fate/stay night』就是十八X，邪恶至极的“补魔”概念也是由此而来。不过在『Fate/stay night』和『Fate/hollow ataraxia』两作怪物般的销量之后，TYPE-MOON已经有理由有资本挑战全年龄领域了。在这方面『空之境界』全七章的剧场版也算是一颗很好的验金石。众所周知，剧场版『空之境界』没看过原作的观众大多看得云里雾里不知所云，这与剧场版『空之境界』执行的[illegible]主义改编政策有着很重要的关系。在通过『月姬』、『Fate』系列拓展FANS面的情况下，剧场版『空之境界』在接近完全脱离非原作读者的情况下依旧可以创下票房纪录、高调占领DVD销售榜，可以看出在『月姬』、『Fate』系列建立了坚实的群众基础之后，TYPE-MOON的品牌效应已经接近完成，想必众多观众在云里雾里之后决定拨开云雾去看『空之境界』原作了吧。

就这样在09年秋顺势接替几个月前发售DVD，还回荡着余热的剧场版『空之境界』最终章第七章“杀人考察（后）”，发售全年龄的GALGAME『魔法使之夜』，TYPE-MOON你怀里的小算盘真是越打越精、越打越细了啊。

二、根源和抑制力

蘑菇月世界的核心可以归纳为“一个根源，两大抑制力”，这两个要素贯穿所有涉及月世界的作品。所谓“根源”，就是一切的“因”，以存在来说就是“究极的知识”，正确的表示方法应该是[ ]，发音是“空”。虽然很接近，但[ ]并不是所谓“无限”的状态。因为要有“无限”，就必须界定出“有限”。所以没有有限，无限就不会存在。[ ]就是这么个超越時空的真如境界让常人无法理解的存在。

而两大抑制力——盖亚和阿赖耶分别是星球的自身意识和灵长类的集体意识，是阻止试图到达根源的人的力量。抑止力之所以会阻止人前往根源，是因为那是人不能取得的力量。世界的本能会限制人接触根源，单纯是因为人类行为可能造成天体的毁灭。而将两大抑制力加以比较的话，阿赖耶是就算侵蚀整个星球，也会试着让人类存续，而盖亚则是只要世界没事，人类怎样都无所谓。由于要瞒过抑止力而到达根源是几乎不可能的事，因此试图到达根源的魔术师必须采取迂回的手段来打开道路。所以『空之境界』中的荒耶宗莲就非常想取得起源为[ ]的两仪式的身体，而『Fate/stay night』中爱因滋贝伦、远坂和马基里三家策划的“圣杯战争”也是冲此目的而来。

三、魔法与魔术

一对在奈须蘑菇构筑的所谓“月世界”中占据重要意义的名词，不过在当初的小说版『魔法使之夜』中，并没有体现出后来著名的“魔法与魔术”的区别概念，统一被称为“魔法”。真正“魔法与魔术”的区别概念是蘑菇在搁置『魔法使之夜』两年后写就的『空之境界』中首次提出的。虽然对熟悉“月世界”的读者来说可能有些多余，但这里笔者还是要简单介绍一下。所谓“魔术”，是现今科技能够做到的事情，虽然不知道要花费多少时间和金钱，但却能够创造出超越常识的现象。而“魔法”则是奇迹，是抵达根源的人的留下来的道路，是无论耗费多少人力物力都不能用现今科技达成之事。

“魔法”是到达根源的一个手段，是前人留下的成功抵达根源的方法，所以是以真理为目标的魔术师们所追求的对象之一。不仅如此，“魔法”还是独立于秩序之外的新秩序，不像固有结界那样会受到世界的修正。

“魔法与魔术”这两个概念的区别在月世界

中占据极高的地位，也是蘑菇的世界观与其他人的作品最大的不同，对于初次接触『魔法使之夜』的玩家可能是最大的一道坎。但是『魔法使之夜』对于想了解蘑菇的月世界以及“魔法”的人来说却是本最佳的教材，因为再没有一部作品会比『魔法使之夜』更详细的讲述魔法使的故事的了……

四、魔法使

既然叫『魔法使之夜』，那么整个故事的内容就必然是围绕着魔法使来展开。前面也提到，初版『魔法使之夜』并没有将“魔法”与“魔术”区别开来，所以当年初版『魔法使之夜』中现在看来是“魔术师”的全部统一称为“魔法使”。当然在蘑菇狡猾的解释下，“魔术师”对外都一般自称“魔法使”就是了。

目前蘑菇月世界中的魔术协会确定了五个魔法，存活的魔法使有 4 人，在已经公布的作品中有提到的有两人，一个是『Fate/stay night』和『月姬』中提到过的基修亚·泽尔里奇·修拜因奥古，另一个就是『月姬』中远野志贵的“老师”同时也是『魔法使之夜』主人公苍崎青子。基修亚·泽尔里奇·修拜因奥古因为作品中介绍的篇幅较多，所以也是所有魔法使中最为大家所熟知的一位。他身为死徒 27 祖第四位的同时也是大圣杯制作的参与者之一，人称魔道元帅、时之翁，又被称为“万华镜”。其拥有的魔法之名为“平行世界干涉”，能够自由来往于不同的平行世界之间，还能在某种程度上对平行世界进行物质交换等干涉。不过相信他不会太多的牵扯入『魔法使之夜』的世界，所以这里对其就不费太多的笔墨。

另一位魔法使苍崎青子就是『魔法使之夜』主要要描述的主人公，她之前在『月姬』和其续作格斗游戏『Melty Blood』中都有登场，所以各位熟悉 TYPE-MOON 作品的朋友会比较了解。青子在『月姬』是一个类似于贤者的存在，给予远野志

“直死的魔眼”的眼镜“魔眼杀”，并教志贵“即使拥有奇怪的眼睛，也不要连心也变得奇怪”。这句话影响了志贵一生，对志贵来说是恩师般的存在。但是到了格斗游戏『Melty Blood』中，苍崎青子再次回到三咲町的时候却变得非常粗暴，粉丝们猜测很可能是因为正太控青子看到成年后的志贵妄想破灭之后凶相毕露所致。

到了『月姬』、『Melty Blood』时期，青子已经成为了魔法使，被魔术协会授予了“青”的称号，她所使用的魔法也顺势被称为“魔法·青”。青子长年带着大型旅行箱东奔西走，过着漂泊不定的生活。喜欢格斗技，魔术特性是“破坏”的特化，人称“人型火箭发射器”、“Miss Blue”。因为单就“破坏”层面来看是稀世的魔女，所以有很多粉丝就此误认为青子的魔法就是“破坏”，其实这是一个很大的误解。也有很多人因在『Melty Blood』中青子的Last-Arc招式名为“三千运河·创世光年”而推断青子的魔法可以逆行时间，回到过去。这样也可以解释为何『Melty Blood』中的青子比『月姬』中的青子看起来更年轻。不过这一切都只是粉丝的脑补和猜测，人家蘑菇可是啥也没说过。究竟青子使用的魔法是什么有什么功用？这恐怕是粉丝们在『魔法使之夜』中最想探索的东西了吧。

《Melty Blood》[illegible]

仔细观察就会发现，TYPE-MOON之前每部作品间的苍崎青子性格相差了十万八千里，那么即将到来的『魔法使之夜』中的青子又是如何的呢？让我们来看下吧。在『魔法使之夜』中，青子还尚未接触魔术，过着与魔术毫无关系的普通人生活。但是在十六岁生日时突然被告知将代替姐姐苍崎橙子成为苍崎家的继任者，就这样被卷入了魔术的世界。为了学习魔术，青子作为见习魔术师住入久远寺家进行修行，『魔法使之夜』就此拉开序幕。因为当时青子刚开始学习魔术，所以还是个半吊子，在好友久远寺有珠的指导下逐渐成长并在同年被委任管理镇上的灵脉并接下了驱赶外敌的工作。虽然作为魔术师还是个半吊子，魔术回路只处于平均水平，但是运用体内魔力的效率却是常人的100倍左右，所以使用魔术的方针以“迅速(Speed)”为主。就是这样的一个作为人或者是魔术师都还远未成熟的青子，她正是通过『魔法使之夜』中的故事慢慢成长，以至到达其后其他作品中的境界的，所以『魔法使之夜』也可以说是苍崎青子成长的故事。

五、夜晚

对于熟悉TYPE-MOON作品的爱好者来说，“夜晚”这个词在诸多作品中都占有重要地位。『月姬』、『Melty Blood』中只能在夜晚活动的死徒们，『空之境界』、『DDD』中频繁出现的暗夜杀人魔，『Fate』系列通篇的“夜之圣杯战争”，无一不与“夜晚”有关。在蘑菇的笔下，月世界的夜晚总是如此神秘、阴暗和血腥。而『魔法使之夜』从名字上来看就已经与“夜晚”有关了，在夜色中出现的迷之魔术师和战斗相信将会牵起『魔法使之夜』的主线剧情。

六、屋顶

前面一般还要加个“学校的”，这个蘑菇

武内崇绘制的橙子

武内崇绘制的青子

很执念的地点也贯穿了几乎他的所有作品。『空之境界』中在学校屋顶谈论着杀人鬼的黑桐干也和吃午餐的两仪式、『月姬』中在学校屋顶谈论反转冲动的雪儿学姐和远野志贵、『Fate/stay night』中在学校屋顶开作战会议以及调情的远坂凛和卫宫士郎。虽然这一要素的源头都是『魔法使之夜』，虽然蘑菇本人也说了要避免重复，但是笔者感觉没有避免的必要，当然也不排除蘑菇会把『魔法使之夜』中学校的屋顶设定成尖塔式来否定此场景（那么蘑菇算你狠）……

七、杂居

『魔法使之夜』主要讲述的就是苍崎青子、久远寺有珠和静希草十郎三人的杂居生活。这一要素也被蘑菇其后的其他作品所继承，最出名的莫过于『Fate/stay night』中卫宫家最高峰8女同居（Saber、凛、樱、Rider、大河、伊利亚、巴赛特、卡莲）的后宫大院（土狼你真是人生的赢家，这根本就是另一出的『纯情房东俏房客』）。不过『魔法使之夜』的杂居和『Fate/stay night』中的同居有所不同，先单说人数方面就已经是蘑菇历代月世界相关作品的最小单位。同时相比起卫宫家的同居者们因为相互需要而共同生活，『魔法使之夜』中并非相互需要的三人立场和价值观完全不同，却因为许多问题而杂居在了一起，别有一番风味。虽然制定了规矩，但是三人在共同生活中也会因为价值观的不同而发生冲突，磨合的过程中彼此的价值观发生融合，彼此间的关系也随之有了变化，这种渐渐发展形成的杂居生活感以及时代感恐怕才是『魔法使之夜』中最大的魅力点。

所以这方面『魔法使之夜』的男主角静希草十郎就没有卫宫士郎有福气了，这位被青子“一眼相中”并被“拖”回大宅“监禁调教”的“弱气小受”美少年的未来，就如同隔着窗户的苍蝇——前途是光明的，道路是没有的。当然作为旧时代乡巴佬好青年的草十郎，也能够向『空之境界』中的好人王黑桐干也看齐，人畜无害男主角配实力强横女主角依旧是蘑菇干活不累的男女搭配。

八、魔女

『魔法使之夜』中的魔女有两人，一是“与现代社会相适应的魔女”苍崎青子，另一位则是她的魔术导师“隐居于现世的童话中的魔女”久远寺有珠。不过一般说起“魔女”特指久远寺有珠一人，久远寺家并不是魔术家族，但因其母亲是魔术师，而使有珠有魔术天份。久远寺有珠的父亲是久远寺家长男，在留学时与有珠母亲认识并结婚。这桩婚姻并不被看好，因为魔女在外人眼中是不祥的存在。连有珠的母亲都认为两人相爱只会以悲剧收场，然而有珠的父亲依然迎娶她并一起回日本生活。有珠的母亲生下有珠后，便仿佛完成责任般死去，而不受外界反对眼光影响的父亲依旧深爱著女儿，但却也在数年后过世。缺乏人类情感的有珠在父亲遗留的别墅里过著隐藏身份、每天研究魔术的孤独生活，从十六岁开始就已经成为了一名擅长以童话为主题的咒术和魔药制作的成熟的魔术师。久远寺有珠与苍崎青子的感情很好，是她的魔术老师加搭档、朋友，渐渐的，青子变成了有珠唯一的朋友。虽然暂时还不知道『魔法使之夜』是否会有不同的线路还是单线到底，但是久远寺有珠作为三名主角之一想必会在作品中占有极其重要的地位。

九、苍崎姐妹

苍崎橙子和苍崎青子是蘑菇笔下最活跃的一对姐妹，也是最常穿越到其他作品中的一对。特别是年长两岁作为姐姐的苍崎橙子，她和她的作品几乎贯穿蘑菇笔下的四部主要作品：『月姬』中远野志贵的眼镜“魔眼杀”；『Fate/stay night』中卫宫士郎的替代身体虽然没有明确提起橙子的名字，但是大致的形容跟她资料相符；『空之境界』中苍崎橙子自身就是个重要的角色；至于本作『魔法使之夜』也自然少不了她的出场。还要算的话『Fate/Zero』中肯尼斯的手臂也大概是由她所做（当然『Fate/Zero』虽然算在月世界同一世界观下但作者是虚渊玄就是了）。

作为妹妹的苍崎青子前面介绍的时候也有提到这里就不再重提，总之也是个穿越时空的少女（误）。两姐妹身处的苍崎家是日本有名的被魔术协会视为异端的魔导名门，管理著日本少数首屈一指、具有歪芯灵脉的土地。第三代的当家是苍崎青子与苍崎橙子的祖父，就是这个魔法使挖掘出了通往“根源”的道路，并使

1997年竹希放出的设定图

《Melty Blood》中的青子

[illegible]的当家能够以高几率继承“遗产”而成为[illegible]。虽然颇有作弊的嫌疑，但是就算继承了“遗产”也要看继承者的资质，况且这所谓“遗产”[illegible]『魔法使之夜』出现前还是个未知之谜。

苍崎橙子与苍崎青子是苍崎家的第六代传[illegible]到了前一代苍崎家陷入了魔术回路消减至[illegible]危机，所幸天公作美圣婴降临，一代“神童”[illegible]橙子降临。为此橙子幼年早早就作为魔术[illegible]深山祖父的工房中修炼，青子则在父母的[illegible]过着普通人的生活。那时两姐妹的感情[illegible]好，时常有接触，橙子也是个体贴的好姐姐。[illegible]是一切的变故开始于青子十六岁的生日的时[illegible]。橙子和青子的祖父突然宣布将苍崎家当主[illegible]继承者改成了青子，两姐妹就此交恶，并且[illegible]了残酷的内战。败北的橙子不知因为何种[illegible]普为魔法使的祖父杀害，从此与苍崎家[illegible]系。有趣的是，久远寺有珠与橙子相识一[illegible]年，同时又是青子的魔术导师。虽然她与[illegible]都很要好，但却无意阻止姐妹双方的自相[illegible]。结果在『魔法使之夜』的最后，久远寺[illegible]和苍崎青子用她擅长的咒术诅咒被击倒的[illegible]子，令她在诅咒破除前不得回到家乡三咲町，[illegible]是苍崎橙子在那之后远赴伦敦的魔术协会[illegible]造的原因。

虽然在『空之境界』中苍崎橙子是友方兼[illegible]类型的角色，但是到了类似前传黑历史的『魔法使之夜』之中却变成了敌方反派，间中变化可能会让不少橙子的粉丝无法接受吧。其实作者奈须蘑菇本人就是无法接受的人之一——因为『空之境界』中橙子的活跃表现、或者说是话痨的表现就是蘑菇为了弥补她在『魔法使之夜』中所受的待遇，想让她活跃一下而写的哦。可怜天下父母心，蘑菇你真是偏心呢。

十、传奇斗剧

按照惯例，一个 GALGAME 必定会有一个真正的主角，但是『魔法使之夜』否定了这个固定思维。在『魔法使之夜』中并没有真正意义上的所谓“主角”的存在，虽然有着诸如苍崎青子、久远寺有珠、静希草十郎等主人公，但是并不能说他们其中一个就是整篇『魔法使之夜』的主角。虽然名义上的主角是苍崎青子，整个故事也是围绕她来展开，但是『魔法使之夜』基本上是用第三人称视点展开故事情节的作品。所以在『魔法使之夜』中玩家无法将自己代入某个特定角色来体验他 / 她的心情，只能够处于俯瞰三人之间的杂居故事的旁观者角度来欣赏这部作品。而且整部作品并非会以恋爱感情为主线，而是以三者之间的利害冲突以及成长作为叙事的主体。而如果各位玩家因此对整个故事的世界观产生兴趣的话，就彻底堕入蘑菇挖的魔坑吧……

TYPE-MOON早期设定中《空境》中的橙子

空境动画中的橙子

尾声

[illegible]年之后，TYPE-MOON、奈须蘑菇开始迈向新生，『魔法使之夜』这部作为奈须世界原点的[illegible]正在打开。正如奈须蘑菇简单描述『空之境界』为“少年与少女相遇”的故事一样，『魔法使之[illegible]也被蘑菇归纳成了一句话：“『魔法使之夜』是两位少女与一名少年——以及魔法的故事”……

[illegible]算本文解说了如此之多『魔法使之夜』相关的秘话，但在『魔法使之夜』发售之前也仅是笔[illegible] TYPE-MOON 以及奈须蘑菇之前公布出的种种资料而做出的猜测和解释。究竟『魔法使之夜』[illegible]后是否会像当年的『月姬』和『Fate/stay night』一样对业界造成冲击呢？虽然是新作，这却[illegible]须蘑菇执笔 12 年的回顾，是向着新道路前进的 TYPE-MOON 的第一步，在座的各位准备好[illegible]第三次冲击了么？在这后面，还有一部『月姬』的复刻版在等着各位。如果掉坑了的话，请[illegible]惊慌，因为蘑菇就在那最深处等着你……▲

响彻幻想世界的谭诗曲

浅谈同人组合love solfege'的音乐历程

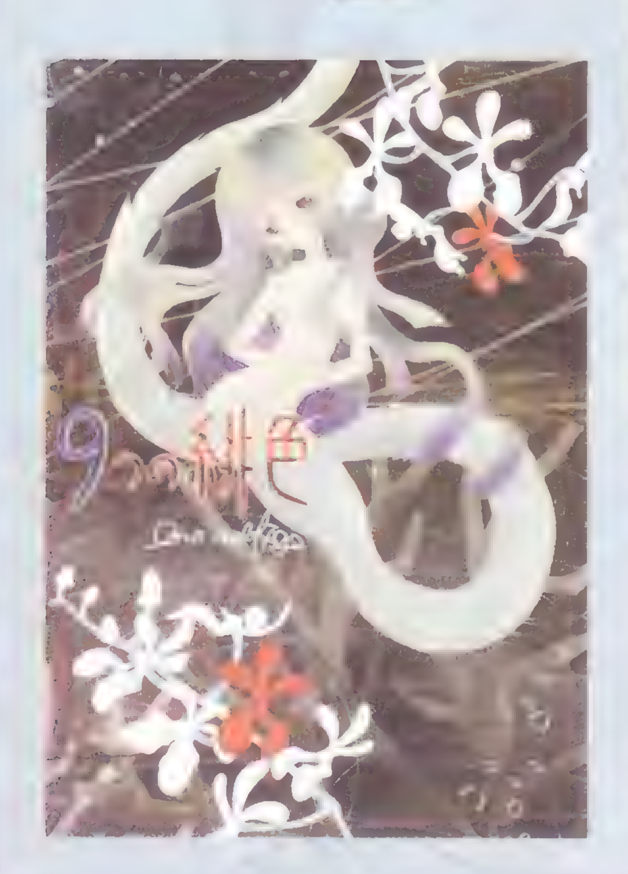
文/石马戒严

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

アクルガ解析による自由への教唆

作为一名同人音乐爱好者，love solfege'（以下简称lovege）绝对是你不可不知的一个组合。其团名love solfege，直译为热爱练习曲，寓意着：为了更好、更深刻地理解音乐，必须将基础技巧|也就是Solfege|视为重中之重。该组合于2000年创立，其后一直在同人音乐界活跃，风格以华丽炫目的古典音乐氛围糅合进POPS、ROCK、电子、JAZZ等多种曲风的独特编排著称，再配上讲述故事的物语式歌词，便用无与伦比的听觉享受，为听众营造出一个令人沉迷的欧陆幻想世界。另外还有一点就是，love solfege'是本团体在同人界的名称，他们在商业领域的团名为love solfege。除《Luxury》与《フタリノワタシ》两张为商业专辑外，其它的作品皆为同人。

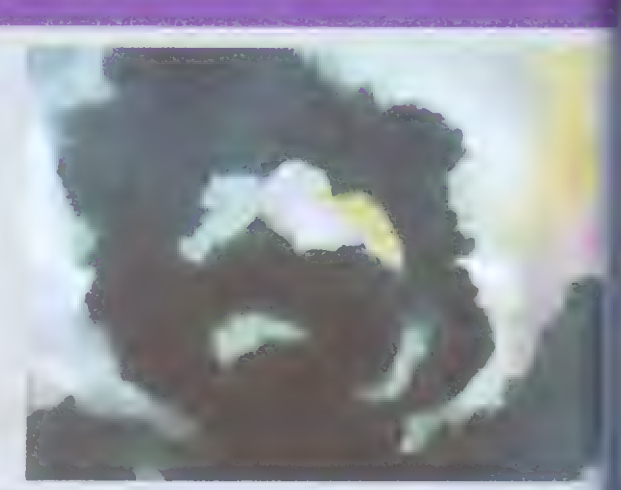
love solfege'最早的成员只有松本慎一郎和鲇，出道作品为《Shwarzwald》。在这张专辑里，对钢琴、管风琴、小提琴等多种乐器的娴熟运用，以及身为主唱的鲇酱偏美声的纤弱又不乏华美的唱腔，给人留下了深刻印象（管风琴配上美声，实在是妙不可言，果然说起中世纪就是管风琴！）；而《Shwarzwald》整张盘洋溢着的浓郁中世纪欧洲宫廷风情，也奠定了之后lovege的主要创作路线。2003年，观月あんみ加入，此后lovege的活动范围更加广泛，但基本是以这三个成员为主创、另外邀请其他歌姬加盟演唱的形式进行。



成员介绍

松本慎一郎

担任作曲和编曲的主要人物，自幼学过12年的钢琴，小学时代就独自学成了古典、爵士的作曲法，之后又学习了管弦乐器，开始了真正的作曲活动。从东京理科大学毕业后，主要给游戏和戏剧创作背景音乐，总作曲数超过1800首，涵盖了多种音乐曲风。松本自小就喜好古典音乐，后来从事的音乐制作工作却几乎与古典无缘，为此他在工作之余于1995年创



…了音乐团体，醉心于古典的氛围之中，直到2000年love solfege'的结成。

当时的人们都对古典音乐敬而远之，同人音乐界里的（那个年代是游戏——尤其是键社音乐改编的全盛时期）古典系团体也几乎没有。于是松本考虑在音乐中加入POPS的元素，使其更具有可听性，成为吸纳更多人来聆听古典音乐的入口，让他们领略到古典真正的魅力，lovege正是怀抱着这样的信念一直在努力。松本的乐曲在业内人士中的评价也相当之高，甚至可以说是引领了一种编曲的改革，松本式作曲也成为了音乐界古典与POPS融合的典范。

观月あんみ（观月杏美）

主唱之一，以多彩的唱腔著称，自小学习过基本的古典音乐，受双亲的影响是听着古典和R&B等西洋音乐长大的，自学了多种西洋音乐和日本音乐的唱腔，少女时代模仿过玛丽亚·凯莉和杰西卡·辛普森的唱腔。她之所以加入lovege还有一段轶闻，话说当年观月偶然在网上听到了《miss rain》，曲子将古典与POPS完美融合的奇妙听感让她为之沉迷，于是向松本毛遂自荐，申请加入lovege。松本在会面的现场听了她的演唱后，认为让她加入后会令lovege迎来更广阔的表现空间，于是立刻决定接受她。

而事实上，观月意大利歌剧式的美声唱法（原文「ベルカント唱法」，指代一种综合了美声、音量、技术、表现力的理想意大利式声乐发生法，多由华丽的歌唱装饰，盛行于15-18世纪的意大利，在19世纪作曲家罗西尼的歌剧中臻于完美。）相当具有感染力，令听者在聆听她歌声的同时不由得屏息静气，只想凝神静听。另一方面，观月还很喜欢Idol系的歌曲与动画歌曲，对魔法与妖精有着浓厚的兴趣（童心不改？）。她以观月あんみ的名义演唱的百合游戏《片羽》的ED曲《Memories are here》，相信也是不少人心目中的名曲。

自从观月加入lovege后，团体涉及的领域大幅提升，她认为作词、绘制插画与Vocal演唱都是同一个人会限制艺术的表现力，于是着手修正这一路线，开始召集真理绘作为客座歌姬加入专辑的Vocal阵容。其后因为松本与PC游戏系的音乐的联系越来越紧密，认识的声优与歌姬逐渐增多，找到与歌曲相性相合的演唱者也就变得容易多了，这也奠定了后来lovege团中两位+其他客座歌姬共组Vocal阵容的格局。

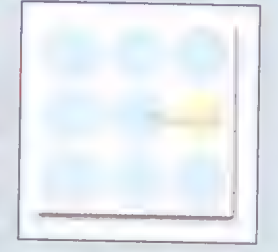
鮎

最早与松本慎一郎一起打拼天下的同伴，担任美术设计、作词和主唱，自小学习绘画和钢琴，后来又在设计学校学习，在校期间就曾参加过二科展（始于大正初年，日本文部省美术展览会的官方展览），脱颖而出进入了初选。毕业后开始接受绘制插画的工作，并开始了lovege的同人活动，现在主要还在从事这插画与游戏音乐作词相关的活动。

在lovege的活动早期，鮎只是在演唱歌曲，差不多3年前为了将自己更好的融入团体和获得更高的表现力，她开始着手作词和绘制插画的工作。鮎以松本的音乐为原型，用头脑中描绘的印象来画CD插画，最近lovege几张CD的封面都是由鮎来绘制的，这也成了创作中很重要的一环。在作词方面，鮎能够自如地将日语、英语和俄语融入歌词，因为团体活动的关系，本人比较喜欢日本的邦乐（国产音乐）和动画歌曲。

作品介绍

专辑名：Shwarzwild
发行时间：2001.8



lovege 最早的一张专辑，但无论是演唱还是旋律都达到了相当高的水平，其运用娴熟的古典音乐编曲令人惊叹不已。仿佛是随着旋律淡淡地展开，你会从童话般的沉睡中醒来一样，很是不可思议。特别是，如果对巴洛克式交响乐有着特别的喜好，那专辑里的《Shwarzwald》一定会叫你听得热血沸腾;最后，以一段东欧风情的琴声结束，留下悠长的余韵，充斥着漫溢的美感。

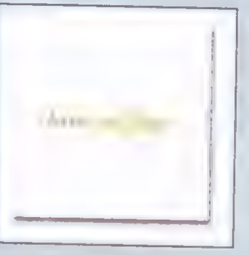
专辑名：divine
发行时间：2001.12

这张《divine》延续了第一作的风格，歌手轻柔的声线配合流畅的钢琴声，营造出灵动飘逸的感觉。如圆舞曲一般的编曲，让人在聆听时不由得想随着旋律起舞。

专辑名：chaos of zero
发行时间：2002.4

非常棒的一张专辑，lovege 在其中做了很多实验性的尝试。第一曲《chaos of zero》采用了音乐剧的表现手法，鲇的歌声也带入了某些舞台表演的因素，听这首曲子时，仿佛来到了童话的世界，置身于充满巫术与诅咒的魔法森林。Track02 的《ティーダ》则尝试融入电子与和乐，配上鲇略带着乡愁的演唱，将 lovege 擅长的古典与电子和古色古香的日本邦乐糅合，叫人过耳难忘，尤其是最前面的一段琴声像极了《桃华月惮》的 ED 曲的前奏。相比而言，专辑中的《冬に降る雨》就要失色多了，中规中矩的钢琴演奏，无太多亮色可言。

专辑名：love solfege
发行时间：2002.8

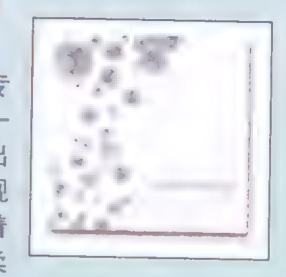


全 12 曲，主唱还是鲇，首次请来的客座歌姬茉菜，给笔者感觉比较普通的一张 lovege 专辑，整体上看算是很 lovege 风的一张专辑了（从名字就可以看出来）。全部听下来像是欣赏了一出风格杂陈的音乐剧，比较出彩的是专辑里的《Star Light》，鲇第一次演唱这种童声歌曲，配上简简单单的编曲，让人的心也跟着安静下来。

专辑名：moesue [illegible]
发行时间：[illegible]

非常出色的一张专辑，不知为啥听到那首《moesue》总让我想到 Vitas。大概 Vitas 和 lovege 都是将古典与现代[illegible]。在听到鲇[illegible]期待着她唱出像 Vitas 那样的魔鬼音域来 OTL。

专辑名：zaphyranthus
发行时间：2003.8

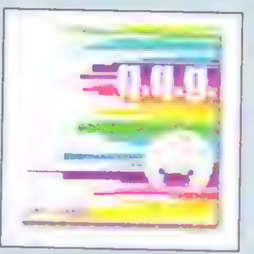


C64 上贩卖的一张专辑，也是观月あんみ第一次以"りんな"的名义出现在 lovege 的专辑中，观月专业级的优美声线有着令人惊叹的感染力，轻柔舒缓的第二曲《calm morning》将她卓越的演唱实力体现得淋漓尽致，虽说鲇的演唱已具有较高的水准，但在观月的声线面前还是略显得逊色了。

专辑名：くじらへび
发行时间：2003.12

专辑的同名主打歌《くじらへび》很像是迪士尼电影里的插曲，又像是欢乐的马戏团开场音乐，轻快活泼的曲调配上鲇鬼灵精怪的稚气演唱，再加上诸多大气的管弦乐的点缀，仿佛走出了幽深的森林，在转角处见到爬满藤蔓的古堡，很是奇妙。

专辑名：q.q.q
发行时间：2004.8



lovege 真正意义上开始为人所熟知的一张专辑，一共两张 CD 的套碟，主唱还是 lovege 的两位当家歌姬鲇和观月。其中观月也有演唱一首童声感觉的《white lolita》，与鲇唱此类歌曲时突出萌的稚气不同，观月的 Loli 声线因她出色的歌唱实力而显得秀美轻灵，相当动听。

专辑名：zigjazz
发行时间：2004.12

在这张《zigjazz》里，lovege 终于也开始将触手伸向了电波歌。开篇的《Garbage》就是一首 JAZZ 曲风的电波歌，之前的怀旧感觉仿佛把人带回了二战前后，那个歌舞剧盛行的时代。后面很电波的念白由鲇唱出来却不带半点违和，专辑另外一首鲇演唱的《ぱぴるぷぺぽっぱ》也是相当的轻快。与之相反，观月的《monologue》则是充分展现声线之优美的沉静舒缓。专辑里的其他一些纯音乐是由小号、钢琴、鼓等乐器交织而成的爵士曲，编排还算地道，爱听 Jazz 的应该会喜欢。

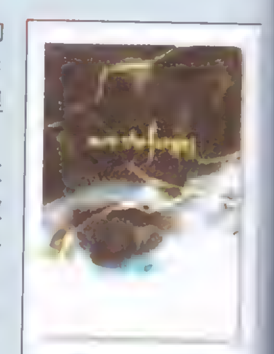
专辑名：mignon
发行时间：2005.8

非常强的一张专辑，请到了著名的 H 声优楠铃音、樱庭わかな和一个俄国宅女 Jenya 充当客座，一开场观月的气场——强大的美声唱腔就把人的注意力完全吸引住了，之后两曲分别由樱庭和楠铃音演唱，樱庭的唱功尚算不错，可惜声线有点欠缺特色，楠铃音的那首比较 POP 风，不愧是 HG 里练出来的声线，唱歌时清脆的少女音很讨人喜欢，Jenya 自己作词的俄语歌《Evanescence》是她在 lovege 的出道作，宽广的音域将歌曲演绎得扣人心弦，不知为何，总觉得俄语听起来是如此的惹人悲叹。值得一提的是 Track05 的那首《0.9999》，比较纯粹的 R&B，里面观月的演唱很玛丽亚凯莉，不愧是少女时代曾经模仿过的。

专辑名：beauty of ruin
发行时间：2005.12

楠铃音、樱庭わかな、Jenya、鲇共组主唱阵容的一张专辑，相较之前的专辑而言有了更多的 POPS 元素，亮点依然是 Jenya 演唱的俄语歌，简简单单的吉他与手鼓，轻轻柔柔仿如棉花糖一般的唱着，睡觉前当安眠曲来听一定相当合适。

专辑名：over the surges
发行时间：2006.8

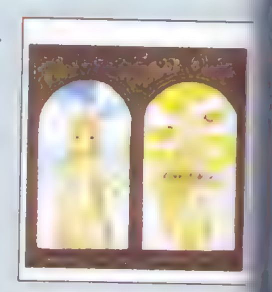


歌姬阵容最为华丽的一张，真理绘和柚木まき第一次在 lovege 的专辑里亮相。说起这位柚木まき是过去（大概是 90 年代末 2000 年初）活跃在 HG 歌曲界的歌姬，笔者一直将她看做是美少女音乐界的笠原弘子，可惜不是很有名。楠铃音和鲇也在其中以电波歌斗歌艺，其实也不是说 lovege 不适合玩电波，只是能把电波玩得这么艺术的，大概也只有 lovege 能做到吧。

专辑名：le blanc et noir
发行时间：2006.12

lovege 的新曲 + 精选集，开篇两首鲇演唱的《le blanc et noir》和楠铃音《世紀末のお子様 "NZstyle"》为新曲，其他的是从过去专辑里精选而来的歌曲。虽说仗着精选集的名号拉高了整张专辑的水准，但除去精选的新曲部分实在是有点水，不过也不能要求太多了，毕竟在精选集里，新曲一般都是用来凑数的。

专辑名：フタリノワタシ
发行时间：2007.7



延续了前作的物语风路线，讲述了在一个少女的体内寄宿了以亚当和夏娃为原型的两种人格的故事（不由得想到堀北真希 MM 的《东京少年》，最后亲吻镜中自己的那幕真是叫人动容 XDDD），力图描绘出爱恋、喜悦、悲伤、憎恨、绝望、誓约、祈祷等多种感情。曲风依然是 lovege 擅长的以古典为基础，融合 POPS、ROCK、R&B 等

多种元素的音乐，歌姬不仅包括 lovege 的常客 Jenya、观月和鲇，还特地请到了 rita 为专辑现场，六大歌姬用各自优美的歌声描绘出充满浪漫幻想的史诗般的世界观。

专辑名：La Fatalite
发行时间：2007.8

曲风比较多元的一张专辑，也是 lovege 风格趋于成熟的代表作。开篇不外是擅长组曲风的古典＋金属，中段电吉他的独奏相当华彩，鲇的唱功表现无功也无过。接下来是 Jenya 标志性的俄语歌《[illegible]》与观月用很工口有性感的声线演唱的 R&B 曲《sweet liar》，松本在创作笔记中说写作这种曲子的自由度相当高，不像有着诸多条条框框限制的古典，不过实际上也是相当困难的。值得一提的是 Track06 的《Due destini》是由观月演唱的意大利文歌曲，说起歌剧就是意大利，既然观月是以美声歌剧唱腔著称的歌姬，这次松本就特地为她创作了一首仿歌剧式的意文歌，轻快的钢琴伴奏配上观月华丽的美声轮唱（据说这首歌的大部分来自于他们在录制现场的临场发挥，观月唱，松本和着她的声音来弹），实在是美得难以言喻！Track07 是松本特别为楠铃音写的曲子，意在表现她声线里的多元性，开头的一段清唱便将楠铃音唱歌时的少女特质展现无遗，照松本的说法就是“女神感满载”！专辑的结束曲《おかえりビーグル》卸去了一切华丽的包装，朴实无华的演唱反而更具有打动人心的力量。

专辑名：マリアスノニウムの謝肉祭
发行时间：2007.12

lovege 在这张专辑里采用了共通的世界观，来描绘一个微小的故事。开场曲《**プロムナード**》是 lovege 的两位当家歌姬与以往主要的四名客座歌姬共同演唱的，6 位歌姬各自不同的声线交织成一首壮大的合唱，共同揭开故事的序幕，

整首歌的曲式转换很频繁，充分展现了松本的作曲实力，不知为何，听到这首曲子总会让我想起《樱大战》的名曲《奇迹之钟》，大概因为它们都是那种满载着祝福适合在飘着雪的圣夜聆听的歌曲吧。Track02 的 Vocal **ぬきちゃん**。原本是不唱歌的，松本为了创作出适合她演唱的歌曲几乎绞尽了脑汁，最后决定配上吐出她声线的管弦乐伴奏，最后出来的效果还算不错。Track05 由楠铃音演唱的《**ネコ**》是一首宗教氛围浓厚的教会唱诗曲，算是本张专辑里相当出彩的一首，编曲相对来说比较朴素，配上楠铃音的萌少女声线，听起来别有韵味。观月演唱的 Ending 曲《**エピローグ**》被松本誉为“美丽而又寂寥，最高的乐曲”，似乎是唱出了这样的意境：还有几个小时地球就要在陨石的冲击下毁灭，这时站出来一个少女，不带半点哀伤，只是尽情的感谢着以往的美好人生，一半明媚一半忧伤（我发誓这个少女没有纯洁的 45 度 OTL）。

专辑名：Luxury ～ love solfege classical best
发行时间：2008.8

素质相当高的一张精选集，包含了过去真理绘演唱的 4 首乙女游戏歌曲和 2 首新曲，其他的为 lovege 过去的人气曲。其实一直以来都对真理绘这位 HG 音乐界的大牌没什么深刻的印象，不过每当她作为 lovege 的客座歌姬演唱时，却总能叫笔者惊叹，果然好的歌姬还要配上好的制作才能让自身实力发挥到极致！专辑收录的观月的 7 首旧曲，也算是对她所演绎的名曲的一次官方回顾。

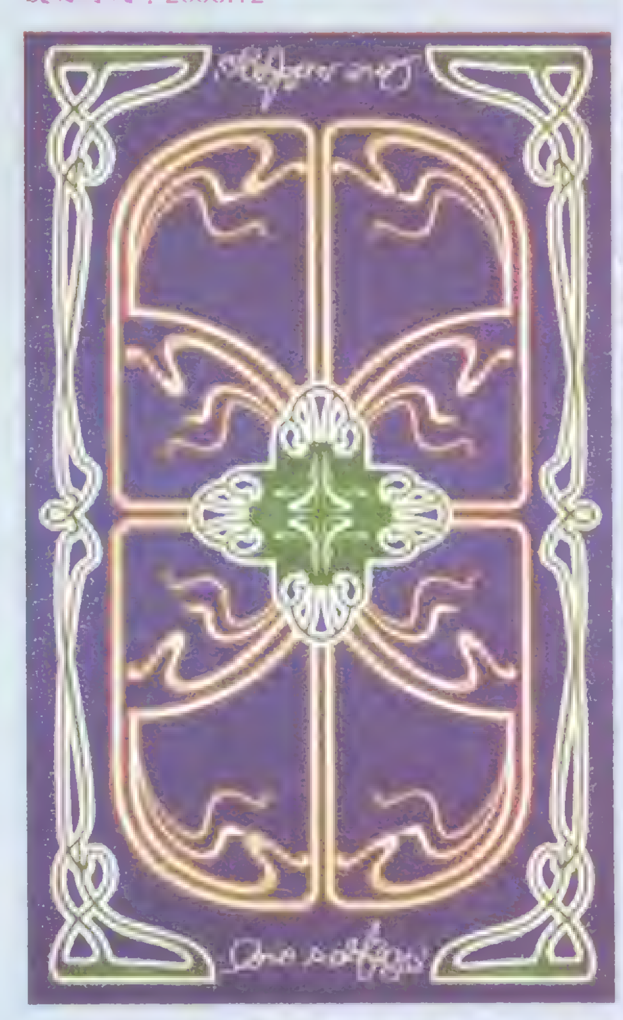
专辑名：9つの緋色
发行时间：2008.8

依然是时下最为流行的物语 CD，依然是 lovege 独一无二的古典与现代，整张专辑讲述了一个拥有象征不吉的绯色眼眸的少女与另一个绯色双目的占卜师在深海的舞台中寻找 7 枚碎片的故事，传说当全部 9 枚碎片相遇之时，人们就可以迎来至高的幸福……

本转辑的客座阵容包括老面孔的 Jenya、楠铃音、樱庭**わかな**、还特地请到了片雾烈火来演唱这部壮大物语的开场曲！《9つの緋色》在 C74 上贩卖之前，传来了观月要从 lovege 毕业、去美国发展的消息，专辑里收录的两曲也是观月留给 lovege 最后的歌唱。

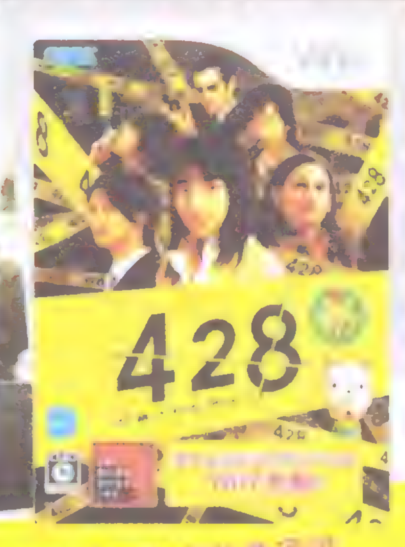
假如你原先就是 lovege 的 Fans，这张专辑一定会让你听得十分过瘾，就算不熟悉 lovege 的人，相信里边优美的旋律和动听的歌声也能叫你过耳难忘。不过话说回来，总是最先就被楠铃音萌萌的声线吸引的笔者也十分认真地想要检讨一下自己 OTL。▲

专辑名：アクルグ解析による自由への教唆
发行时间：2008.12



C75 上 lovege 的专辑，请参见上期的介绍

428 428 428 428 428 428
DVD ROM
ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!



428

广义上的 SOUNDNOVEL，指的是用文字和音效[illegible]行剧情的一种游戏形式，[illegible]说。从名字中我们也可以看出此类游戏[illegible] SFC 时期[illegible]，[illegible]此类游戏[illegible]，它也与 FTG，STG [illegible]新时代的变迁[illegible]。[illegible]『428 被封锁的涩谷』被 FAMI[illegible]一次被国[illegible]史上第九个满分游戏[illegible]。

作为[illegible]今 GALGAME 的形式，SOUNDNOVEL 曾经[illegible]过的风风雨雨，以及[illegible]的努力，都在这闪亮的 40 分面前得到了回报。现在，就让我们来回顾一下这类作品发展的轨迹。

文 小麦（KFC 特创组）

从『弟切草』到『428～被封锁的涉谷』

SOUNDNOVEL 的前世今生

428 428 428 428 SOUNDNOVEL 历代记 428 428 428 428

428 弟切草 1992 CHUNSOFT

从现在来看，作为类型游戏开创者的『弟切草』，其实剧情颇为一般：主人公“我”和女朋友真美误入一间无人宅邸，并在其中经历了种种怪异事件。整个剧情只是一部常见的“馆”类恐怖小说，在规模上还存在着一定局限。以“馆”为背景，一方面有着易于渲染惊悚气氛，并可以用探索来展开剧情的便利之处，但另一方面，也决定了人物的活动必须被限制在“馆”当中，脱出馆之时则是游戏结束之时。因此在时间地点上都有着很大限制，很难进一步铺开。毕竟作品带着很大的试验性质，但制作者用巧妙的安排来掩饰了这种不足。

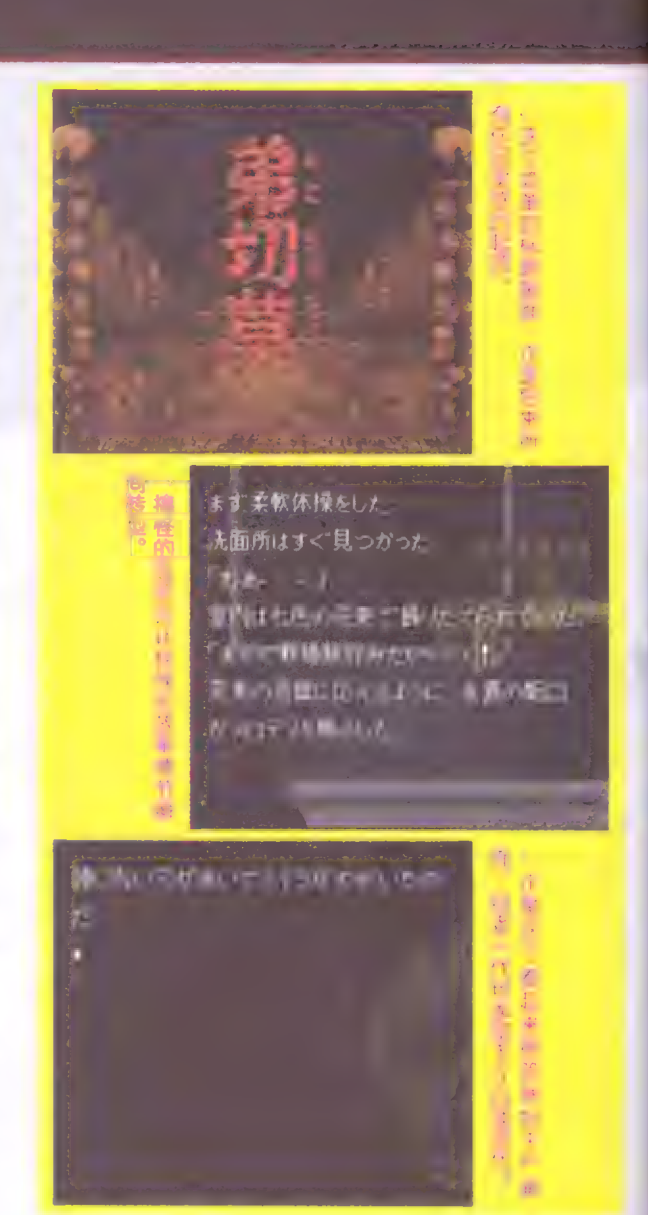
首先是创新的选项。在『弟切草』之前，文字冒险游戏往往遵循着“指令式”的套路，例如“调查＝『椅子＝』获得证物”或者“对话＝『妹子”等等。而弟切草采取了当时流行的游戏书模式，将玩家的选择做出了选项。用前面的例子，就是“我该怎么做？ 1. 调查椅子 2. 和妹子说话 3. 和椅子说话 4. 用椅子敲打妹子”这样。这种设计能做出各种天马行空的选项，从而给剧情实现了各种各样的可能。

其次是故事情节的变化。相信许多玩家在看完了最初展开的几种情节后，会觉得“也不过就是这样”——毕竟他们能把

馆里能去的地方和灵异事件都观赏了差不多了然而当他们再一次开始新游戏时，便会惊异地发现自己熟悉的女主角忽然变了性格，仿佛换了一个人——这就是 SOUND NOVEL 的独特之处：游戏的主线情节，人物关系，甚至世界观都会随着选项的不同和进度的深入而发生彻底的变化。以弟切草为例，作品中大宅的秘密会从“被诅咒的宅邸”忽然转变到“妖怪家族的住所”。整个故事一下从日式灵异变成了欧美式的荒诞黑色幽默。这种冲击性的转变，让玩家不由得开始尝试其他的选项组合，来看看还能怎样解释这个背景。“不同选项所产生的乐趣”成为了 SOUND NOVEL 最大的卖点之一。直到现在还很少有其他游戏作品能在这一点上与之匹敌。

然而这种重视选项乐趣的作法，其效果也是一把双刃剑。因为在一方面提升剧情新奇度的同时，也同时意味着“世界观崩坏”。几篇下来女主角的性格都完全不一样，这自然很难让人萌了。与恨不得几句就一个选项的 SOUND NOVEL 前辈们相比，后来的 GALGAME 们大多采取了忽视选项，重视单线乐趣的态度：在许多 GALGAME 中，选项更多的只是一个用来判断攻略哪个女性角色的 FLAG，甚至还有许多根本没有选项的游戏，在单线剧情的渲染力上也比原先的 SOUND NOVEL 们有了极大的提高。游戏性与剧情张力天生就是一个成反比的矛盾，尽管有不少两者兼得的优秀作品，但毕竟对于许多小厂商而言，重视剧情和人物还是比较稳妥的作法——这也是 SOUND NOVEL 在 GALGAME 的崛起后逐渐走入低潮的原因之一

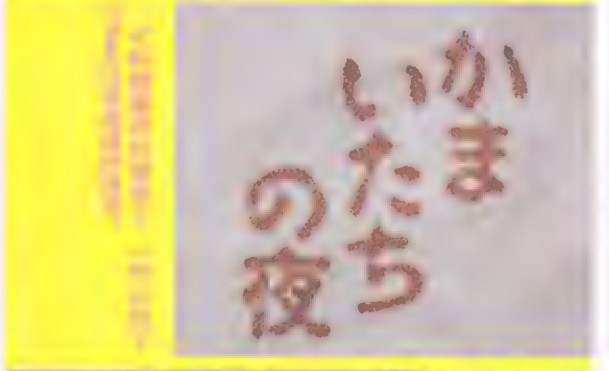
——回到 1992 年，凭借创新的点子和演出上的高完成度，弟切草取得了巨大的成功由于 SFC 的卡带载体对容量有着极大的限制，弟切草不得已采取了忽视画面而采用高质量音效的作法。尽管如此，游戏中简单明了的画面，还是给每一个玩家留下了挥之不去的梦魇。游戏开篇干尸出现的一幕，文字音效图像三者配合得几近完美，足以作为后世演出的典范。另一个流传千古的场景则是黑色背景上忽然浮现出的两只大眼睛（近 10 年后，这一幕被龙骑士 07 借鉴到了蝉鸣之中）。弟切草开发成本极其低廉，却拥有当时 SFC 游戏中首屈一指的售价（12500 日元，合人民币近八百元）。数钱数到手抽筋的 CHUNSOFT，准备采取推理和悬疑题材制作一部新的 SOUND NOVEL。就这样，一部历经三代主机起起落落的传奇作品即将诞生



428 恐怖惊魂夜（かまいたちの夜）1994 CHUNSOFT

对于第一次听到我孙子武丸这个名字的中国玩家而言，这或许是个显得有些滑稽的名字。然而对日系推理小说有所了解的朋友们，都应该对他的『杀戮之病』以及『弥勒之掌』等作品有所耳闻。1996 年，CHUNSOFT 给了他全权让他打造一部 SOUND NOVEL，这就是『恐怖惊魂夜』

『恐怖惊魂夜』的日文原名是『**かまいたちの夜**』，**かまいたち**意即镰鼬，也就是黄鼠狼。故事描述主人公“透”和恋人“真理”投宿亲戚家开的一间雪山旅馆。就在那个风雪之夜里，神秘的杀人事件连续发生……剧本的安排十分巧妙：如果要阻止杀人事件，就必须在杀人事件开始前就推理出真相（当然首先需要把大部分 BAD END 都经历一遍）。做到了这一点，就可以阻止犯人，实现一个人都不死的美好和谐大结局。然而只要错过了最初的时机，无论怎样挣扎尝试选项组合都只会导致悲惨的全灭。当然，鉴于 SOUND NOVEL 多选项的特性，挣扎方式和结果也是多种多样的。你会在不断看见新的希望后再次陷入绝望……



由于当时网络还没有普及，不像今天这样可以随时查找攻略。被脚本玩弄在股掌之上的玩家们只能在杀戮的迷宫里越陷越深，看着身边的人们一遍又一遍地用各种方式悲惨死去，那种无助的绝望感也让玩家特别刻骨铭心。尤其是失手杀害恋人的结局，是那个时代许多玩家共通的心理创伤。许多玩家甚至当年就一直没打通，直到 PS 上复刻了再买来复仇，导致了复刻版的销量高得吓人……

而 SOUND NOVEL 的另一个特性：世界观的彻底变化，则在杀人事件篇的顺利完结后得到了充分的发扬。什么灵异篇，间谍大战篇，寻宝篇，脑后插管篇都出来了。而最为人津津乐道的，则要数“CHUNSOFT 党的阴谋”。在玩家看过各种结局后，寻宝篇的一段文字会发生变化。如果把文字竖着看的话，就会变成“救救我！在这里按 RESET”。在按下主机的 RESET 键后，屏幕会出现一段信息，其中煞有介事地说“我是我孙子武丸，CHUNSOFT 党正在秘密策划征服世界，通过游戏给人洗脑，我被他们监禁起来写剧本，如果你看见这个，赶快小心自己的身边，他们要来了……”云云。日本还有不少低龄玩家信以为真，还认真地去和父母商量，作者的巧妙创意令人不禁为之赞叹。CHUNSOFT 党也成了日后自社游戏里拿来搞笑用的材料，一直到『428』中还有出场。

『恐怖惊魂夜』在画面上采取了一套独特的作法：背景用真实照片，而人物却使用深蓝色剪影。这样可以在表现人物动作的同时节省容量，并且为玩家留下想象的空间。这种画面表现成为了作品的特色之一，也被同一时期的其他一些 SOUND NOVEL 相继沿用。一直到最近的 PSP 版西村京太郎新作，我们还能看到这种画面风格的出现。

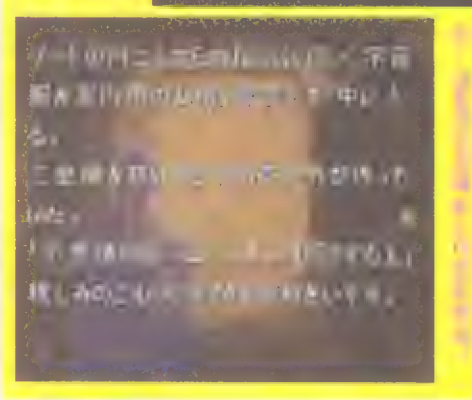
综合了各种要素，配以高完成度，『恐怖惊魂夜』的销量达到了 120 万之多。CHUNSOFT 的成功让无数厂商为之眼红。在那之后，SFC 上出现了一批 SOUND NOVEL 游戏的热潮。其中特别值得一提的，就是至今仍在 FANS 中拥有不衰人气的『校园恐怖物语』系列。

428 校园恐怖物语（学校であった怖い話）
1995 BANPRESTO

最初在 SFC 上登场的『校园恐怖物语』系列是一部表现形式上极其稀有的作品：剧情讲述新闻部为了制作校园七不思议特集，由部长召集了七位同学（虽然实到只有六位），每人讲述一件学校里的灵异事件。而玩家扮演的主角坂上修一，则负责听他们讲恐怖故事。作品通篇采用对话体，完全靠那六位同学进行讲述。玩家则偶尔通过选项发表意见，对剧情的走向并没有很大影响。游戏最大的选项在访问的顺序上，不同的采访顺序，会导致他们说出不同的故事来。随着顺序的不同，他们讲述的也不仅仅局限于恐怖故事，而还会有一些小笑话，甚至科幻内容等等。受到容量的限制，全实拍的画面看起来有些简陋，而且在一些恐怖场景的演出上有些滑稽，但整体上还是让视觉效果提高到了一个很高的水平。

除去这些，作品最吸引人的地方就是“讲故事”这种表现手段了。在循循善诱的气氛中忽然把玩家扯进灵异空间的效果令 FANS 们为之倾倒。6 名讲述者性格各异，在讲故事时也会加进自己独特的看法和意见，因此在 FANS 中拥有极高的人气。他们一直讲了 13 年，一直到作者现今的作品中，他们 6 个还在不知疲倦的讲着……

如同作品的名字一样，每一个恐怖故事都是围绕着学校中的场景展开。作者在校园怪谈方面的想像力之丰富可见一斑。众多的恐怖故事虽然在质量上有些参差不齐，但还是留下了



许多诸如“假面少女”“杀人俱乐部”等名篇尤其是“假面少女”篇，在攻略难度上堪称文字游戏里首屈一指。唯一令人感到稍微有些惋惜的就是由于家用主机平台的限制，作品在过激表现上进行了很大的收敛——否则真不知道这个在97年就能在小说版里写出将情敌剖腹吃胎盘的NICE BOAT情节的作者，能作出多么逆天的东西来……

说到这部作品的作者饭岛多纪哉（原名饭岛健男），就不得不提一下他在这部作品之后的发展。在PS上复刻了校园恐怖物语S后，他逐渐走向萎靡不振，并陷入了和2CH网民的口水战中。07年，沉寂许久的他制作了一款号称要达到“究级的战栗”的电子小说作品『四八（仮）』，然而成品各方面的质量都十分低劣，还被2CH网民评为年度最烂游戏，沦为笑柄。现在他成立了一个同人社团，也主要是复刻之前未能游戏化的小说作品。这个曾经创下过辉煌的标题，正逐渐沦为死忠们缅怀的一个符号——或许在多变的业界，这是每一个系列作品必然面临的命运吧。

SFC的SOUND NOVEL狂潮中涌现了各种各样的作品。例如改编自赤川次郎原作的『魔女沉睡之时』、以太空为背景的科幻题材作品『月面的阿奴比斯』，照搬『恐怖惊魂夜』画面效果的『石榴之味』等等。虽然在选项的乐趣上各有各的独到之处，但创作思维的狭隘已经逐渐显现：无一例外的以惊悚为主题（而且还都要涉及僵尸，小山村里有僵尸，地底有僵尸，就连太空上也要有僵尸……）。在脚本毫无新意，而画面也难以提高的情况下，B级鬼片渐渐无法满足观众们的需要，SFC时代SOUND NOVEL大潮也开始逐渐衰退。制作者们开始向大容量、高机能的PS主机寻求新的发展，在PS上出现了许多SOUND NOVEL的新作和复刻。但由于PS主机对软件的管理相对开放，看起来不怎么起眼的SOUND NOVEL们大多被淹没在了各种大作的狂潮中，只有少量的例如『黑之十三』、『厄～友情谈疑』等怪作能给人留下深刻印象。1998年，一部太过于超前时代的作品出现在了PS的竞争对手SS上。在这部作品中，SOUND NOVEL第一次脱离了恐怖游戏的约束，而向着更为本源的“NOVEL”进行了回归。这部作品，就是后来成为传说的『街』。

428 街 1998 CHUNSOFT

『街』是一部以日本涩谷为背景的真人实拍类电子小说。作品中的所有情节画面都是用实拍照片进行展现。玩家将通过九个不同人物的视点来经历涩谷的五天五夜。他们每一个人都有着自己的人生，而彼此之间的偶尔交错，就构成了作品中丰满而完整的世界。

脚本长坂秀佳在撰写剧本时，原定了100个主人公，最后删来删去剩下的九个幸存者们，足以映射出那个世界的方方面面。在佣兵高峰隆士眼中，涩谷只是一个符号化的“居所”，却不能给他任何心灵上的慰藉。对作家市川文靖而言，涩谷的每一寸空间里都充满了变异和扭曲的味道，甚至连自我的存在都随时可能被否定。高中生飞泽阳平的涩谷是一个风流猎艳的花花世界；而被拉入神秘组织的普通大学生篠田正志却要体验涩谷从未为人所知的“里世界”。而在宅男青井则生的眼里，整个世界干脆就是一场动画，当其他路线中已经被注定的残酷命运在他眼中映射出来时，玩家才能真正感觉到这部作品的魅力。

凭借其超越时代的表现力和富有深意的剧本，『街』培养出了一批死忠。在 FAMI 通的"流传给后世的 100 个游戏"评选中，『街』居然力压群雄，在 FF,DQ 等巨作的大潮中挤进了第五名。然而这部作品的问题也是十分致命的：全实拍的画面让许多玩家敬而远之。缺乏噱头，恋爱等商业要素的剧本，让 FANS 们向别人推广的时候都找不出什么词汇来描述，只能以"神作"这种没有什么说服力的词来推荐。而另一方面，全实拍的画面也让成本大大提高。SOUND NOVEL 的生父，CHUNSOFT 社长中村光一在回顾当年时，不无感叹地说："原先只是为了省钱而做的 SOUND NOVEL，不知不觉变得比 RPG 还耗钱了，销量反倒一路走低。"投入了大量开发费用（虽然其中有一部分 SEGA 的赞助），最后却叫好不叫座的结局让制作人伤透了心。尽管『街』的脚本长坂秀佳在当时就得意洋洋地宣称"已经想好了续作的点子，不过要保密"，尽管 FANS 呼唤续作的声浪一浪高过一浪，将近 10 年时间过去了，CHUNSOFT 却始终没有任何开发续作的打算。

虽然创作出了一部超前于时代的作品，但 CHUNSOFT 的制作者们还是要为亏损的成本发愁。这种萎靡一直持续到了 PS2 时期。进一步提升的机能让制作者们看到了新的希望，他们决定放手一搏。玩家不是要恐怖吗，那就做一个恐怖到极致的东西来，能有多血腥暴力就有多血腥暴力，能有多扭曲就多扭曲。带着这种满足玩家的执念，一部让分级制度成为一纸空文的疯狂作品诞生了，带着那个曾经在多年前让无数玩家倾倒的名字。

428 恐怖惊魂夜 2 2002 CHUNSOFT

"曾经有一部叫'恐怖惊魂夜'的游戏……"

恐怖惊魂夜 2 并没有继承前作的剧情，而是采用了这样一个否定前作的开头，然后用相同的人物进行新的剧情。因此，这部作品从诞生起就注定了他将会获得极其分化的评价。虽然 2 代也挂着我孙子武丸的名号，但他只负责了监修和几篇短篇的执笔。主要篇幅都交给了新人，尤其是田中启文，牧野修等恐怖 / 科幻小说作家。这也预示了它与重视推理的前作之间在风格上的截然不同。

在一开始，玩家进行的篇章是"监狱岛的摇篮曲篇"，是一个中规中矩的馆系杀人事件。无论是谜题的复杂程度还是新意都一般般，选项难度更是比一代下降了许多。然而当这篇完成后，一个前所未有的丰富世界才在玩家面前展开……

恐怖惊魂夜 2 在篇幅的数量和展开的丰富程度上，达到了 SOUND NOVEL 类游戏空前绝后的程度。阴阳篇，超能力篇，底虫村篇这三部接着出现的篇章，每一篇都有着丰富的剧情和极高的完成度，借助 PS2 的机能，在画面和音乐上也有了极大的提升。但给人留下最深印象的，还是作品中对血腥暴力的疯狂渲染。

现在已经没有人知道这样一部疯狂的作品究竟是怎样逃过了索尼的审查。惨杀篇中对血腥暴力的渲染达到了一个令人发指的境地。借助剪影人物的优势，断头，切断半身，挖眼珠等等 PS2 游戏中难以通过的场面都一应俱全。阴阳篇的结局只有一个，所有人的惨死，让玩家们全傻了眼。而惨杀篇末尾挂满人头的树，以及女主角砍下男主角头部后，抱起头部接吻的一段，则将 B 级恐怖片的美学推到了极致。（顺带一说，本作在移植 PSP 时索尼终于要下狠心审查了，结果惨杀篇的许多关键场景都被惨杀）

而另一个能令人过目不忘的，则是游戏中的妄想篇。在这一篇中虽然没有过激的暴力渲染，但病态的配乐和画面文字表现，反而让玩家从内心的深处感受到创作者们前所未有的扭

曲心灵。这篇的妙处在于：看似疯狂而毫无逻辑的妄想，其实全是通向事件真相的伏笔。当最后真相大白，熟悉的 BGM 响起之时，相信有许多玩家会如同笔者一样呆若木鸡，然后深深记住牧野修这个妖孽脚本家的名字。

制作者们还没有满足，当玩家收集完所有结局，拿到金书签后，游戏中还会附赠四段看似 BUG 的电波文。其扭曲变态程度是笔者难以描述的，有心理准备的人可以找相应的视频来看。尽管厂家声称这是 BUG，但看见 PSP 移植版在和谐许多内容后还坚持原封不动地移植了这些 BUG，相信每一个玩家的心中都心知肚明了吧。

尽管在血腥暴力和扭曲变态上去到了前所未有的境界，但恐怖惊魂夜 2 忽视了系列作最重要的一点：那就是前作的 FANS。颠覆前作设定的剧情，被前作 FANS 们看成是“不尊重原作人物”的体现。忽视了推理要素，而醉心于 B 级片式展开的整体布局，也令大量追求解谜的 FANS 们感到不满。这部作品在老玩家中获得的是几乎一面倒的骂声。花大钱请的著名配乐也没有获得应有的好评，作品的销量从百万迅速沦落到三十余万。我们可以想象社长中村光一的泪水了，他对媒体叫屈道“我们每一个人看大纲的时候都没觉得会有问题，没想到……”。但说归说，投入的开发费还是要补，他迅速地把矛头转移到了我孙子武丸身上——毕竟我孙子是监修，喊 OK 的责任也要他负。为了尽可能压低成本，中村光一还提出了三个很过分的要求 1：要沿用 2 代的舞台和设定。2：要回归 1 代的推理风格 3：要让玩家在网上被剧透了也不会失去乐趣。我孙子武丸不愧是一代强者，居然就硬着头皮接受了……4 年后，一部集结了各种怨念的作品终于登场，为这部历经波折的作品画上了一个不太圆满的句号

428 恐怖惊魂夜 X3 2006 CHUNSOFT

原先这部作品只是作为2的外传推出，用以平息FANS们的不满。但当时CHUNSOFT已经处于基本被SEGA包养的状态，SEGA自然不会允许这种慈善行为，于是临时改成3代。剧情上设定为2代的一年之后，沿用了2代的场景和人物，但在剧本安排上回归了一代的"错过了一开始就只能徒劳挣扎"的设定。抱怨2代解谜太简单的玩家们，又能体会在死亡迷局中反复挣扎的快感了。（所以说这些玩家都是受虐狂……）

然而，由于受到2代设定上太多局限的关系，3代在一些地方上展不开手脚。本篇的TRICK也受到着一定的硬伤。而在杀人事件解决后，过去特有的丰富展开也只剩下一条流程相当短的粉红篇。虽然为了凑数而把1，2代的主线剧情也塞进了游戏中，但游戏整体还是显得非常单薄。这也是本作不敢直接叫3，而是拐弯抹角地叫成了X3的原因吧。

在粉红篇结束后，还会追加一条短篇——犯人篇。这篇看似不起眼，还隐藏在BAD END LIST里的短篇，却是整个游戏最大的亮点之所在。本篇里的TRICK和真相原来全部只是作者的障眼法，超越玩家想象的真相就凝聚在这短短的一篇中。笔者也正是在看完这篇之后，才第一次由衷感受到了作者我孙子武丸的诡计之巧妙。

游戏的另一个亮点就是收集完全结局后追加的短篇剧情。这篇剧情交代了各个人物的去向。随着游戏中的人物一个个地得到了自己的幸福，SOUND NOVEL的一代名作也就此谢幕。

在SOUND NOVEL在不断地进行各种尝试的途中，青出于蓝的GALGAME早已登上了历史的舞台，并逐渐成为了当今文字游戏的主流。其中受SOUND NOVEL表现手法的影响而诞生的VISUAL NOVEL，则演化出了诸如『TO HEART』,『FATE/STAY NIGHT』等名作。当传统的SOUND NOVEL已经逐渐成为历史一角的纪念品时，一部画风怪异的同人作品，又一次将SOUND NOVEL提到了人们的视线前。

428 寒蝉鸣泣之时 2002 07th Expansion

如同前面说过的那样，从寒蝉的演出手法，乃至桥段上，我们都可以看到许多SOUND NOVEL前辈们的影子。例如源自『弟切草』的黑背景大眼睛，『魔女沉睡之时』的小山村事变，『黑之十三』羽音篇中的门夹手指，等等。但是最本质的继承，还是"相同人物和背景下完全不同的展开"这一点。只是玩家的选择从游戏中的具体选项，转变成了鬼隐，绵流等篇章的选择而已。只不过在最后用一个轮回的世界观加以了统一。也因此，有些玩家认为解篇的解谜部分属于画蛇添足，而前四章才是游戏的精华所在。

关于寒蝉的介绍已经很多了，笔者也不再多加赘述。但寒蝉的出现，还有一个非常重要的意义：就是用流行的GALGAME元素（萌，燃，轮回世界观）等对SOUND NOVEL进行了新的包装。收效极为明显，同时让两类玩家体验到了新的乐趣。这也成为了CHUNSOFT的学习对象。在之后的『428』中，我们就可以看到这种努力……

当然，正如CHUNSOFT党的阴谋永不完结一样，SOUND NOVEL也不会甘心就这么退出历史舞台。CHUNSOFT的下一个战场，是所有人都无法想象的——PS3……

428 忌火起草 2007 CHUNSOFT

『忌火起草』代表着 CHUNSOFT 的一种新的尝试。在剧情上，忌火起草回归了弟切草的惊悚灵异类，甚至连名字都差不多，到游戏里玩家也会发现，所谓的忌火起草长得也就和弟切草没什么区别……但忌火起草具备的创新要素也是很明显的。首先是在选项上，它与以往“一个选项就能让世界观发生变化”不同，采用了“综合许多选项的倾向，选择路线”的作法。所产生的结果就是选项和路线的过渡都显得更为自然，但同时也多少失去了以往异想天开的展开的乐趣。这方面便是这部作品向 GALGAME 提倡的单线乐趣的一种过渡。

另一方面则是画面，音效等剧本以外的外在要素。忌火起草对外在要素的重视达到了一个前所未有的程度，甚至不惜出在 PS3 上，以利用蓝光载体来装载“前所未有的高清影像”。还破天荒的在 SOUND NOVEL 类游戏中第一次加入了语音。在高档器材的配合下据说能让玩家感到身临其境，仿佛鬼就在背后说话一般。中村光一在发售前信心满满地宣称“这是有史以来最恐怖的电子小说”，还预定要拍成电影。

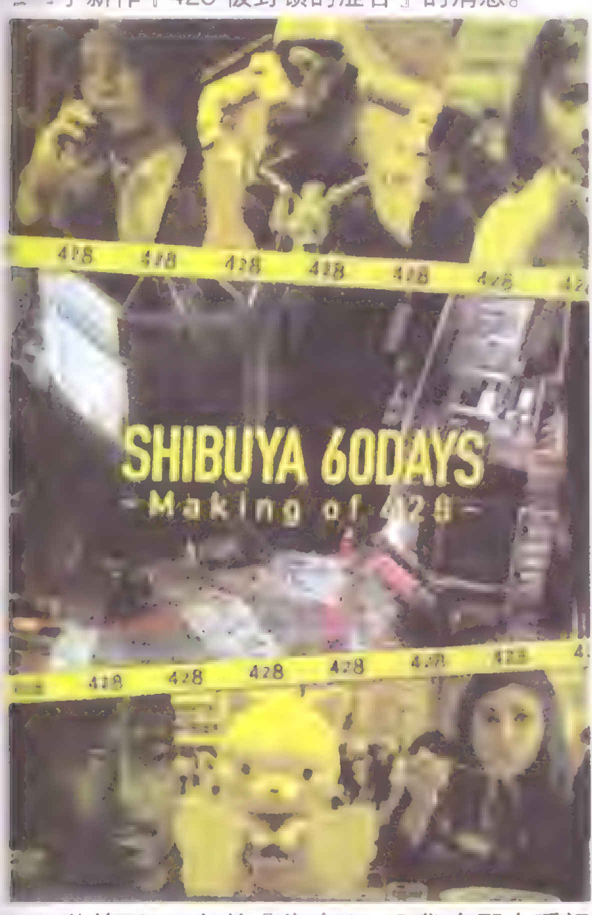
但是正如“这仗打完就回老家结婚”一样，“这是有史以来最 XX”的宣言也往往注定玩家不会买账——诚然忌火起草精美的画面给人留下了极其深刻的印象，但剧情上甚至比弟切草还更加倒退。多年来早已被各种作品养刁了口味的玩家自然不会再被 B 级鬼片吓到了——就算那女鬼是高清 1080P 加上杜比数码环绕立体声。最后，PS3 的装机量给了这部作品致命一击——半年不到，忌火起草宣布移植 Wii，并追加剧本，无情地抽了自己“只有蓝光才能实现的究级电子小说”的名号一个耳光。

忌火起草的尝试虽然以失败告终，但在影像处理方面积累的经验，还是成为了 CHUNSOFT 的宝贵财富。这也为它的下一部作品奠定了基础。沿袭着前辈们的经验，聚集了新老两代创作者和无数玩家的心愿，新诞生的这部作品终于为 SOUND NOVEL 带来了新的荣光，接下来，笔者就将用更大的篇幅为大家集中介绍这部作品——『428 被封锁的涩谷』

428 历史的轨迹

现在回顾历史，早在 2006 年的『恐怖惊魂夜 3』中，CHUNSOFT 就透露了一些情报：结局里香山曾经说过“我的分店已经开到第 428 家了”，只不过在当时，没有人会明白这句台词中的数字意味着什么。而在 PSP 版复刻『街』时，也带了一张问卷，征集关于新作 SOUND NOVEL 的期望和看法。这多少预示着一部新作的到来。

然而即便如此，这部作品的诞生也还是太让人感到突然和惊喜了。之前也提到过，在『街』之后，SOUND NOVEL 的境遇就愈发不如从前。『星火起草』的失败又给人泼了一盆凉水。就在所有人都感到了绝望的时候，CHUNSOFT 忽然公布了新作『428 被封锁的涩谷』的消息。



苦等了 10 年的『街』FANS 们在那个瞬间去疯了，虽然没有公布和『街』之间的直接联系（想必是制作者吸取了恐怖惊魂夜的教训，怕被拿来和已经被神化了的前作比），但“多主角”+“涩谷”+“全实拍”等沿袭自『街』的设定就已经让每一个为『街』魂牵梦绕的 FANS 们兴奋得不能自已。令人振奋的情报接连而来：『恐怖惊魂夜』系列的主笔我孙子武丸加入，TYPEMOON 加入，由 PA WORKS 制作的动画化预定……在某个让人觉得很无聊的星期三下午，一期本来不应该给人带来什么新东西的 FAMI 通公布了让人无法相信的消息：『428』成为史上第九个满分游戏，所有关心业界的玩家，包括苦等多年的 FANS 们也都震惊了。这一刻，这部作品才开始登上了本该属于自己的光辉舞台……

428 制作幕后

想必所有读者在看到这里的时候都会首先抱着这样一个疑问，为什么这个名

叫『二次元狂热』的杂志，会拿专门的篇幅去介绍『428』这样一部显然属于三次元的作品，其实笔者也不知道该怎么回答……的确，如同『街』一样，『428』最具有特色的，就莫过于其全实拍的游戏画面了。为了在游戏中展现真实的涩谷，制作组特意在涩谷街头实地拍摄了6个月，光拍下的照片就有12万张之多。尽管先进的数码相机让拍摄照片时比起『街』有所轻松，但之后的筛选就成了很大的工程：光从这些照片中筛选一遍，就花掉了制作组三个月的时间，更不用说后期还要一张张地进行处理，再配合文字和音乐调整演出效果——看起来简简单单的图片+文字，实际做起来也是要耗费极大的人力物力的。为了追求每一个演员的最佳表情，每个演员在拍摄照片时都像在拍电视剧一样背了台词进行表演，没有因为成品是静态图片而有哪怕半点的偷工减料。

许多玩家难以理解的另一点是：为什么这部作品没有像PS上的『Alive』、『欧亚快车杀人事件』等AVG作品那样在游戏中全程播放实拍影像，而还是选择了静态画面加文字的传统表现法，甚至连语音都没有——对于习惯了GALGAME类文字游戏的玩家而言，这多少有些不习惯。而问题的答案恰恰就在于制作人对作品表现力的彻底追求上。游戏的特典花絮盘中特意收入了几段本来想在关键剧情中使用的视频，但许多玩家在看到视频时反而感到了失望——无论演员的表现再怎么出色，都必定会和玩家心目中由文字塑造出来的角色形象有所差距。与已经形成了固定表达风格的GALGAME相比，SOUND NOVEL一般还是以文字为主，因此整体风格更靠近普通的文学作品。相信在玩家接触过作品之后能切身感受到这种区别。

十年前的『街』中，当玩家收集了一定数量的BAD END后，就可以玩到一篇完全由动画风格演出的『青虫抄』。『428』继承了动画风格附加脚本的这一设定，而更进一步，大胆地将剧本交给了以独有的文风和世界观获得了极大人气的奈须**きのこ**。相信有许多朋友都是冲着这一篇附加剧本，以及TV动画化的消息才去了解428这部作品的。

游戏总监督石井次郎在访谈里表示，由于本篇中的实拍画面很难表现“迦南（也就是动画版的标题）”这个角色的战斗力之强大，所以想用专门一篇独立的动画风格剧本来给她发挥的空间，并且解释她强大的原因。因此他们选择了在超人战斗题材上一枝独秀的TYPE MOON，两代电子小说名家在此强强联手。这个剧本的诞生，还为动画版的继续展开提供了更多样的可能性。很明显，CHUNSOFT是想学习『寒蝉鸣泣之时』的成功经验，用现代流行的动漫元素对作品进行包装，同时通过多媒体战略来赋予作品新的生命。

在这里我们还是要先简单介绍一下总监督石井次郎（**イシイ　ジロウ**）这个人，他从小受动漫文化的熏陶，对影像有着执着的追求，高中毕业后曾经打算想上电影学校，但在父亲的反对下未能如愿。成为一名游戏制作人后也还是十分注重作品的视觉表现。与此同时，他一直致力于电子小说的创新突破，在『忌火起草』中，身为制作人的他就打破了CHUNSOFT的传统，给游戏加入了语音。这一次与TYPEMOON的合作，也是借他的手促成。当然，变革往往也会引来极大的争议，这个规律也发生在了428的身上。

接到任务后的奈须**きのこ**十分厚道地使出浑身解数，完成了一篇洋溢着个人风格的作品。两场关键的战斗更是潇洒至极，让FANS们击节叫好。然而这篇脚本中存在着一个最根本
问题——与本篇风格有着天差地别。在游戏
篇中，每一个人物都是十分普通的正常人
奈须氏的笔下的人物全都带上了非人类般
烈个性。原定的“表现迦南这个人物的强大”
的目的是达到了——而且远远超出了目标，
南的能力甚至可以与空境里的式，月姬里
贵等怪物一战……奈须在写完以后自己都
“是不是有点太格格不入了”。而石井次郎
示对其十分满意。悲剧就这么诞生了……

游戏推出后，奈须的附加脚本遭受了
倒海一般的抨击。从来没有接触过TYPEMO
作品，甚至对其带着偏见的老玩家们在奈须
自我陶醉的文笔面前只能感到被愚弄的愤
而冲着附加剧本和动画版来的朋友们则被
多毫不留情的恶评吓住了。最后落得了个
头不讨好的结局，估计制作人的心都要凉透
……新老两代电子小说游戏玩家之间的隔
见一斑。

抛开成见看的话，无论是游戏本身还是
须篇在制作上都是花了极大心血的。作为电
小说类游戏的鼻祖，CHUNSOFT长期积累
制作经验在428中又上了一个台阶，演出
和亲切体贴的系统堪称有史以来最强。音乐
秉承了恐怖惊魂夜2以来的豪华特色，请到
长期活跃在游戏配乐界的坂本英城，以及
『ALWAYS 三町目的夕阳』的配乐而获得三
最高配乐奖学院奖的佐藤直纪，相信大家
记得他在『交响诗篇』中令人难忘的表现。
戏的魅力还是要亲身体会的。这一期的D
中附赠了由Kid Fans Channel制作的中文
像版前八话，没有Wii或者因为语言障碍
友们，也可以通过影像来感受一下这部满
品的魅力。

428 剧情路线简介

428的本篇主要由五条路线组成，讲述五位主人公在4月28日10个小时时间的故事，通过不同的选择来推进剧情，随着游戏的进展，五[illegible]线将被汇入一条主线当中，接下来就为大家简单介绍一下这五条主线的剧情。

加纳篇

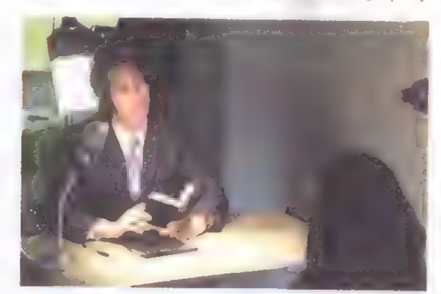
演员介绍
天野浩成 饰 加纳慎也
生日：1978年4月9日
出身地：爱知县
血型：O型
身高：180cm
体重：68KG

一名名叫大泽玛丽亚的女大学生遭到绑[illegible]匪指定受害人的双胞胎妹妹瞳带着赎金[illegible]谷的忠犬八公像前接头。接到报案的警方[illegible]公像周围布置了大量警力准备当场抓捕罪[illegible]——其中也包括刚进入涉谷警署满一年的新[illegible]警察加纳慎也。

初次参加重大任务的加纳自然是紧张万分[illegible]同时，他还面临着一个同样，甚至可以[illegible]更为严重的问题：他正准备向交往多年的[illegible]友留美求婚，但留美的父亲，一个退休的[illegible]始终反对他们交往。自己已经想尽各种[illegible]来取得他的欢心，甚至选择同样成为一名[illegible]来取悦未来的岳父。但对方却不知为什么[illegible]看他不顺眼……

如同所有故事的开头一样，事情永远不可能如同安排得那样顺利。忽然出现的外国人当着加纳和所有警察的面顺利夺走了装满赎金的箱子。警方狼狈地开始追踪，犯人却在涩谷街头大摇大摆地来回游走，将箱子一次次地转手，仿佛在嘲笑警方的无能一般。就在加纳准备违抗上级命令，直接抓人时，留美忽然打来了电话，告诉他自己的父亲已经来到了涩谷，现在就要见他一面……

事业与爱情，加纳面临着艰难的抉择。而时间已经不容许他再犹豫了。他并不知道，自己即将面对一生中最重要的十个小时。眼前的



绑架案不过是一个征兆，在摩天大楼的阴影之间，一个吞噬整个涩谷的阴谋即将开始运转……

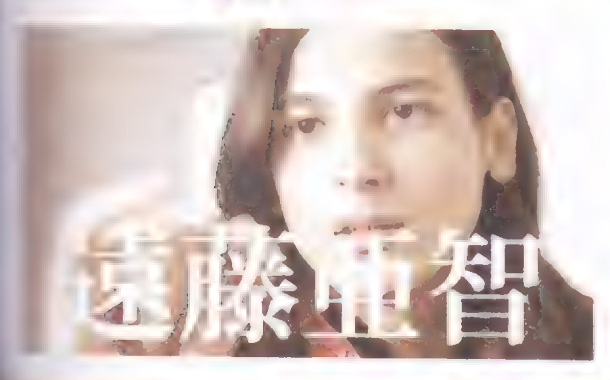
428 看点分析

年轻警察在惊心动魄的凶恶案件中接受历练，最终超越自己的目标、实现梦想——不可否认这样的展开似乎显得有些老套，在电影工业量产的警匪片中这种桥段已经出现了不知多少次 但从另一方面看来，这同时也是最为王道的路线 加纳也正是这样一个集合了各种王道设定和大众审美口味的人物。他会迷惘，会畏缩，但内心的正义感，以及对目标的向往自始至终支撑着他一步步走向成熟，直到末尾成为独当一面的男子汉。“成长”这个关键词，正是加纳篇中最大的亮点

CHUNSOFT社长中村光一当时沉迷于美剧『24小时』，于是一拍板做出了『428』，加纳篇便是受其风格影响最为明显的一篇，甚至还真的加进了一个杰克……在这一篇中，玩家可以亲自感受到涩谷身为国际化大都市繁华区的现代风格，以及扑面而来的速度感 比起传统的电子小说，本篇更像是一部充满娱乐性的美式大片 而这，也是『428』这部作品所代表的新方向 因此说加纳篇是整个游戏里最具有代表性的一篇也不为过

演员介绍
中村悠斗 饰 远藤亚智
生日：1983年12月18日
出身地：福冈县
血型：A型
身高：178cm

近野成美 饰 大泽瞳
生日：1988年9月18日
出身地：爱媛县新居浜市
血型：B型
身高：154cm



远藤亚智生在涩谷长在涩谷，对于他来说，涩谷这个大家的重要性甚至超过了小家——也正是因为如此，他不继承父亲的电器店，而是每天穿上画着“环保小子”的T恤衫，到涩谷街头拣垃圾，以及偶尔打抱不平。

他也曾有过许多志同道合，同样热爱涩谷的朋友。甚至成立过一个名叫“KOK”的团体，在街头见义勇为维护治安。而在他舍弃头领的位置离开后，KOK逐渐堕落成了一个流氓团体，过去的朋友也反目成仇。这是令他难过的往事。

但与其他的主人公一样，对亚智来说，今天——4月28日，即将成为最特别的一天。

在路过八公像前时，他意外地救下了一名被神秘拐杖男追杀的少女。少女的名字叫瞳，本来是带赎金到八公像前交给绑匪，以解救自

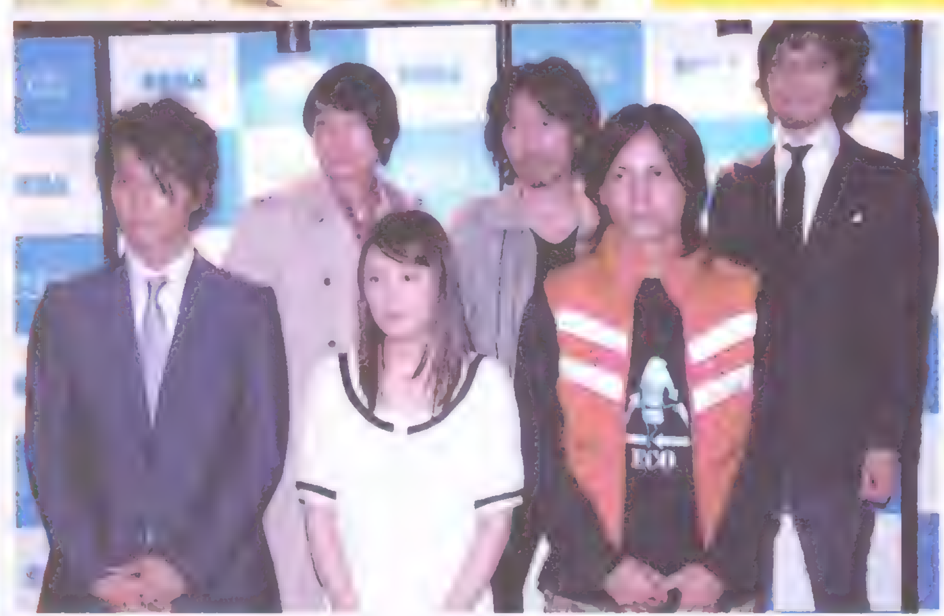
己的姐姐。但不知为何，明明绑匪已经夺走了赎金，她却又被人盯上了性命。单细胞的亚智听不懂这么多，他脑中能理解的，只有面前的少女遇到了危险，而自己必须帮忙到底这么一个简单的事实。两人就这样展开了一场涩谷街

头的大逃亡剧。在躲避拐杖男纠缠不休的追杀的同时，他们还要寻找被绑架的玛丽亚，进而查明事件的真相。最终，所有线索都指向了一个他们不愿意去相信的名字……

看点分析

因为喜欢这个城市就每天上街拣垃圾，这根本就是一个毫无道理的因果关系——但这确是亚智所坚信不疑的。这种难以用逻辑来解释的执着，也是亚智这个角色身上最吸引人的品质。当这样一个单纯的少年偶然被卷进英雄救美的情节当中，我们完全可以预想接下去的展开会是多么有趣。同加纳一样，随着情节的进展，他也将为了守护涩谷和心爱的人们挺身而出，最终与加纳并肩作战。除了拐杖男身后的阴谋，亚智与昔日的组织 KOK 之间的恩怨也是本篇里的一大亮点。

如果说加纳篇中的 428 是一出壮阔的惊险大片的话，那么亚智篇则是一部质朴的热血漫画。东西方两种不同的风格也在这两条线的交汇中得到了融合：与加纳篇中充满了国际化气息的涩谷不同，亚智篇中的涩谷，更能让人感受到一种故乡般的亲近感，映入镜头的也不全是高楼大厦，而是加入了许多小巷、公园等，展现出了涩谷平易近人的另一面。这也是多视角游戏中的一大乐趣——同样的事物，会在不同的人眼中映出不同的色彩。这个特色也将在环绕着主线的另三条路线中得到更进一步的发挥



御法川篇

演员介绍

北上史欧 饰 御法川实

生日：1973 年 9 月 28 日

身高：177cm

体重：63kg

右手爱美 饰 矶千晶

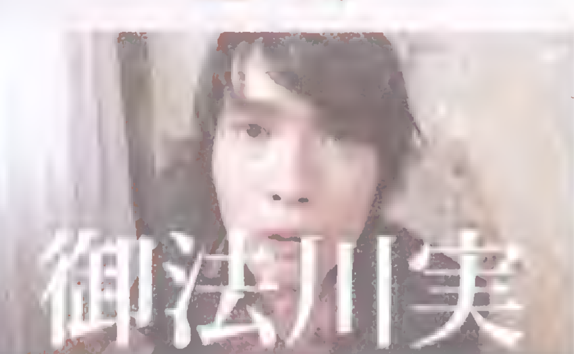
生日：1987 年 8 月 24 日

出身地：爱知县

血型：A 型

身高：167cm

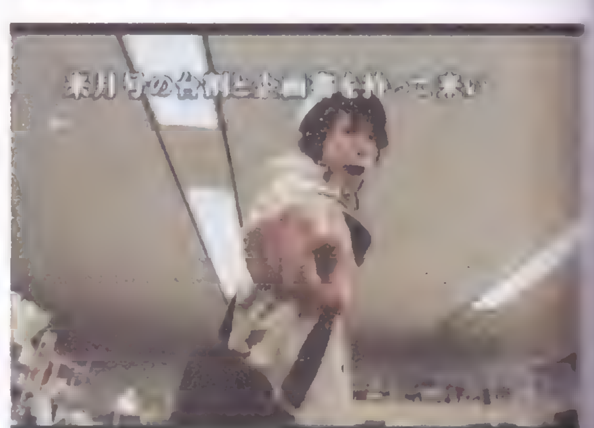
体重：42 kg



御法川实是一个自由撰稿人。生性豪放的他拥有极强的正义感和洋溢的才华。4 月 28 日这一天，他也正在为了拯救一个人的性命而奔波。

事情是这样的：他昔日的前辈头山照雄曾经为了追求自己的理想开了一家小出版社，却为了维持生计，只能出版三流杂志『八卦之王』。而这一期赠送的刮刮卡出了问题，导致一大堆读者获得大奖。杂志社濒临破产，写手们也树倒猢狲散。眼看就要付印了，杂志却还开着 12 页天窗。时限是晚上八点——如果在没能这之前补上 12 页的稿子，上门催债的黑社会就会要了头山的命……

御法川临危受命接下了赶稿任务，但他依靠的只有自己，以及一个不擅长和人对话的年轻写手——矶千晶。两人为了收集写作素材而踏上了涩谷的街头。然而他们不知道的是，这份采访计划将会与一个又一个关键人物的命运相交，最终将他们引向阴谋的中央……



看点分析

天上天下唯我独尊——这种强大到了接近自恋的自信，就是御法川实性格最大的特点。他的豪放不羁源自他出众的才华和坚定的信念，与此同时，他也是个为了朋友抛头颅洒热血的人。以他为代表，御法川篇中出场的几个性格不同的男人都拥有强大的人格魅力，以至于就是整个游戏中外貌最萌的矶千晶在他们面前也只能黯然失色。这种男人之间的深厚羁绊，在同类游戏中也是相当少见的（相信很多读者在看到这里的时候想必都往本杂志某姐妹刊的方向想了，那是不对的……）

在复古的演出效果配合下，整条御法川线都贯彻着一种不屈不挠的硬汉风格。只要御法川用手使劲一指，无论怎样的困难也都必定能被克服——他的豪迈，甚至能在不知不觉间让屏幕前的观众也为之感动——制作者原本想把御法川设定为主人公，或许也正是出于这样的理由吧。在 428 的 TV 动画续作——「CANAAN」中御法川将继续出场，相信他一定能在二次元世界里继续发挥自己的风采

演员介绍
なすび 饰 柳下纯一
真名：浜津 智明
生日：1975 年 8 月 3 日
出生地：福岛县福岛市

小玉原本只是一个很普通的少女，在 4 月 28 日的早晨，她偶然路过一家杂货店时被一条项链给吸引住了。她无论如何也想买下那条项链，但但身上带的钱根本不够。就在这时，一个外貌搞笑的商人柳下纯一看中了她，恳请她帮忙宣传自己的劣质减肥产品“燃脂神锤”，并以高薪相许。为了心爱的项链，小玉二话不说接受了这份工作。

上午的工作是穿着猫形布偶发放试用品。结果小玉差点被晒晕了，还是一瓶都没送出去。更加悲哀的是，在她准备松一口气吃午饭时才发现，布偶的拉链卡住了，脱不下来……而更多的麻烦还在继续，她的工钱随时都有泡汤的危险。为了让促销会顺利进行，为了拿到自己的工钱，为了那条心爱的项链，还有为了……一些自己都记不清了的理由，一只硕大的猫踏上了涩谷街头……

看点分析

在小玉篇悠扬的乐声中，什么阴谋啊真相啊拯救世界啊都显得无足轻重。最让人在意的只有那个猫布偶的底下，究竟藏了一个怎样的妹子。如同维纳斯的双臂和卡卡西的真面目一样，对于看不见的东西人们往往能产生最美好的想象。为了保留神秘感笔者也就不在这里公布演员了，请大家随着剧情的进展去亲眼确认一下她的长相是否符合自己的想象吧

充满了治愈系气息和搞笑情节的小玉篇，无疑是所有篇目中最萌的一篇。就连其他篇章中的人物出现在小玉的世界当中时，都多少会被沾染上一丝诙谐的色彩。当然，随着阴谋的一步步深化，小玉也会以自己的方式被扯进涩谷的大危机中。但是我们有什么好担心的呢？每一个人都能明白的吧，可爱就是正义，可爱就意味着必胜。

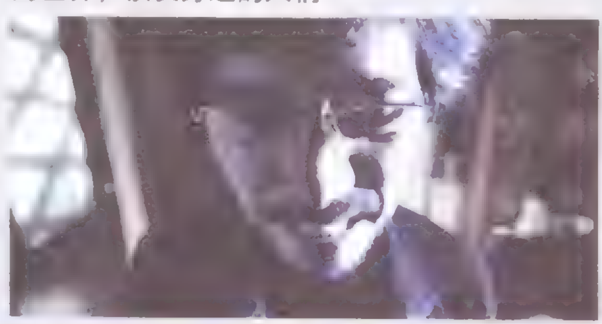
加油吧，小玉！不能输，小玉！

演员介绍
小山卓治 饰 大泽贤治
生日：1957 年 9 月 16 日
值得一提的是小山卓治是一个多才多艺的人，既是独立音乐的歌手，还著有多篇散文集

大泽贤治是一名病毒专家，他无欲无求，只对病毒有着近乎偏执的热爱。就在他准备跳槽到美国的一所研究所进行继续研究时，前所未有的厄运到来了。他的女儿玛丽亚忽然遭到绑架，而就在绑架案发生的第二天，一封匿名的电子邮件更进一步地将他推进了恐慌的深渊中。

原来，大泽长期在进行一种凶恶的致死病毒——UA 病毒的研究，他已经研制成功了一种治疗药物，但出于人道考虑一直没有进行人体实验。而邮件中的图片表示：自己的上级、同时也是自己的岳父牧野，已经瞒着他偷偷进行了一系列的人体实验。大泽在感到愤怒的同时，更感到了疑惑。

究竟是谁，出于什么目的向自己发了这封邮件？身边的人，究竟有谁能够信任？自己的女儿究竟因为什么原因而被犯人绑架？在各种欲望交织的漩涡当中，大泽开始重新认识眼前的世界，以及身边的人们……



看点分析

与其余奔走在涩谷街头的主人公不同，大泽贤治在剧情中基本没有怎么出过门，几乎所有的剧情进展都是围绕着他的内心世界展开的。这一篇中的画面效果也是所有路线中最为特别的：在拍摄剧情所需的相片时极为注重对称感，甚至在人物进行对话时都要并排站立。并且通过后期处理让所有的照片都呈现出一种冷色调的昏暗效果，让人能从画面中感觉出大泽与整个世界的隔膜。文字和配乐上都刻意营造了诡异的气氛，习惯了其他篇风格的，在大泽篇里或许会一时感到难以接受。不过除去个性化的外观，大泽篇中所要表达的东西还是十分单纯的。长期以来对病毒的痴迷，已经让大泽忘记了如何去珍惜那些真正重要的东西，在其他人们为了拯救涩谷而奋斗的 10 小时里，他也将解开自己的心结，走上属于他的舞台——不是以一个英雄的身份，而是以一个平凡的中年父亲的身份

特報!

TYPE-MOONの奇跡のコラボ実現!
2009年アニメ化も決定!!

チュンソフトが放つ、渋谷の街を舞台にしたサウンドノベル最新作「428」。
そのボーナスシナリオのひとつを、あのTYPE-MOONが担当!
来年にはアニメ化も決定した本作の情報に迫っていくぞ!!

428 ～封鎖された渋谷で～

●12月4日●7140円●セガ●NVL

http://chun.sega.jp/428/

シナリオ：北島行徳、我孫子武丸、奈須きのこ

イラスト：関口可奈味

428 奈须きのこ线和TV动画

奈须线讲述的故事发生在本篇的4年前，剧情上和本篇关系不大，完全可以当成一独立的作品来对待。由PA WORKS制作的TV动画版则继承在游戏剧情之后。接下来，笔者将对奈须的附加剧本的内容进行彻底的剧透，仅供没条件接触原作，或是只是单纯想接触动画的朋友们了解之需。如果是对游戏本身或影像版有兴趣的朋友们，建议跳过下面的内容。虽然与本篇有关些关键剧情没有剧透，但多少还是会损失一些乐趣的。而且以笔者的拙劣水平，必定无法还原兵笔下的特殊魅力……

4月28日的涩谷经历了一次前所未有的大危机。而这一切恩怨的起源，早在4年前的一个悲剧已经注定……

奈须きのこ附加脚本：迦南篇

在一场惨无人道的战争中，年幼的迦南所在的村子遭到了生物武器的轰炸。迦南虽然在这场灾难中幸存，但失去了所有的亲人，唯一镌刻在她脑海里的，只有“复仇”这个再明确不过的信念。说是幸运还是不幸，她被偶然路过的一位大叔收养了。大叔的名字叫夏姆，是一名传说中的佣兵。

与普通人不同的是，迦南是一名“共感觉”者，能通过五感同时对对象进行捕捉。对战斗中的有远超过常人的分析判断能力，甚至能通过人身上的颜色来察觉对方的感情，能力发动时她也会由金色变为红色。在夏姆的教导下，一无所有的迦南学会了战斗，尽管技巧还很稚嫩，感觉的天赋还是让她成为了一名冷酷无情的优秀杀手。而夏姆也成了迦南的精神支柱，在出师，她还忍着痛在手上纹下了与夏姆相同的蛇形纹身。

在一次任务中，夏姆需要在戒备森严的列车中夺走新型生物武器的试验品。他带上了迦南，为战力还叫来了一位名叫沙达卡的少女——这个名字，源自伊斯兰教中的“天课”。

在执行任务的过程中忽然出现了一些意外，三人不得不被迫迎战敌人。就在战斗告一段落之时，忽然遭到了沙达卡的枪击。原来，沙达卡早已背叛了自己所属的组织。她参与这次行动的原因，面是要夺走新型生物武器，另一方面则是要除掉自己最敬仰的夏姆。目睹这一幕的迦南，疯狂达卡扑去……

最后，两人在火车顶迎来了决战。出于对对手的敬意，沙达卡报上了自己的真名——阿尔法德，“蛇之孤独者”。尽管阿尔法德在武器上占有压倒性的优势，但迦南在战斗中发挥出了共感觉的能力——只要彻底把握对方的强烈感情和周围的一切情况，她就能够看见下一秒钟的未来；从了射来的每一发子弹。而阿尔法德也当即抛弃了自己的所有感情，仅凭本能进行战斗。激烈锋后，两人不分胜负，迦南带着夺回的生物武器滚下了火车，而阿尔法德则乘坐前来迎接的直机离去。在最后一刻，迦南看见了阿尔法德手上居然也纹着和她一样的纹身。她这才意识到阿德居然是她的同门师姐……

年的时间过去了，迦南一直四处追寻着阿尔法德的足迹。得知阿尔法德出现在了涩谷之后，刻乘飞机向日本赶去……当然，正如大家猜到的那样，这一次的较量又以不分胜负告终。下一台是中国上海。TV版动画将从这个时点开始。两人之间宿命的对决，也终将迎来一个句号。▲

勇者与魔王的弦上咏叹调

2008 最佳 Galgame『G 線上の魔王』全解析

文 namae（"G 线上的魔王"汉化组

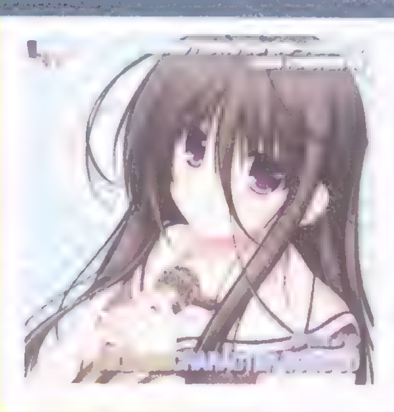
寒冬。"魔王"出没在下着鹅毛大雪的大都市中。正如他的名字，"魔王"渴望着毁灭与屠戮；法律，道德甚至生命，在魔王看来不名一文。在他的灵魂中，燃烧着随着时间流逝而愈发炽热的仇恨之火，誓要烧尽这个深深伤害着他的社会。

浅井京介。他是一个有着双重身份的青年——一边在学校上学，一面帮养父照料生意，周转着大笔惊人的资金。受强势的养父影响，京介毫无保留地发挥了全部的才能，一跃而成为知名企业的头脑。不过，平日里的京介不过只是个爱好古典音乐的诙谐爽朗的大男孩：身边有同学椿姬和义妹花音的陪伴，再加上好友荣一，京介的学校生活似乎平静而开心。

然而随着一直盘踞在黑暗中的"魔王"的行动，京介的日常生活被彻底打破。参加全国花样滑冰大赛的花音受到要挟；椿姬被迫离开一直守护着的家庭；学校被神秘的组织盯上，市内的孩子们陆续失踪……魔王正有条不紊地进行着他的复仇。

就在此时，一个女孩来到了这个城市。利用她超群的头脑，女孩针对与神出鬼没的"魔王"开始了针锋相对的心理战。这个有着一头柔顺长发的清丽女孩名叫宇佐美春。她正是在京介那不愿被提起的少年时代里，曾与他一同战斗的"勇者"。

——以生命为赌注的爱，上演在这勇者与魔王的对抗中的落寞都市……



关于汉化的情况

勇夺多项大奖的 2008 最佳 Galgame

在『二次元狂热』第五期的"2008 美少女游戏大赏排行榜"一文中，大家相信已经了解到去年的"美少女 Game Award 2008"评选最大的热门就是来自"あかべぇそふとつぅ"的『G 線上の魔王』（G 线上的魔王），该作不仅荣获了年度最佳大奖，同时还包揽了最佳剧本、最佳图像、最受玩家支持金赏和最佳主题曲银赏，堪称 2008 最佳 Galgame（Getchu 统计的销量排行中，『G 线上的魔王』排名第八）。

作为あかべぇそふとつぅ第 9 作恋爱冒险游戏，『G 线上的魔王』的主要制作人员是同社中曾经搭档参与制作『車輪の国、向日葵の少女』和『A Profile』的原画家有叶及剧本作家るーすぼーい。本作的情报最早发表于『TECH GIAN』2006 年 9 月号，且在 2006 年 7 月 2 日开设的官网中公开。由于开发进度缓慢而二经延期，最终于 2008 年 5 月 29 日上市，比原定日期 2007 年 11 月 29 日推迟了半年。

与『車輪の国、向日葵の少女』一样，本作的标题『G 线上的魔王』也很耐人寻味：标题其实是两首古典名曲的组合，分别来自 J.S. 巴赫的『G 線上のアリア』（G 大调咏叹调）和舒伯特的歌曲『魔王』。由于剧中不断强调的古典音乐的元素，游戏中所使用的 BGM 也是由已有的古典乐曲改编而来，主题曲的演唱则请来了同人界有名的歌手如片霧烈火、茶太和彩音

あかべぇそふとつぅ

前身是以同人志及同人游戏创作为主的同人社团“AKABEiSOFT”(あかべぇそふと)。2004 年冬，分离为制作一次创作商品的“AKABEiSOFT”和制作二次创作商品的“有叶和愉快的伙伴们”。05 年，前者法人化，注册为“有限公司 AKABEiSOFT2”，更名为“あかべぇそふとつぅ”。

主要作品：

2005 年 5 月 27 日 – 魂響 ~ たまゆら ~
2005 年 7 月 8 日 – 魂響 ~ 陵辱 side ~
2005 年 11 月 25 日 – 車輪の国、向日葵の少女
2006 年 3 月 24 日 – その横顔を見つめてしまう ~ A Profile 完全版 ~
2006 年 9 月 29 日 – こんな娘がいたら僕はもう…!!
2007 年 1 月 26 日 – 車輪の国、悠久の少年少女
2007 年 7 月 26 日 – 魂響 ~ 円環の絆 ~
2008 年 1 月 31 日 – あかべぇそふとつぅデスクトップアクセサリー集 赤箱
2008 年 5 月 29 日 – G 線上の魔王
2008 年 6 月 26 日 – こんぼく麻雀 ~ こんな麻雀があつたら僕はロン！~
2009 年 3 月 26 日発売予定 – W.L.O. 世界恋愛機構

有葉（あるふぁ）

成人游戏原画家。真实姓名不详，生于 6 月 4 日，女性。AKABEiSOFT2 所属。代表作是『車輪の国、向日葵の少女』和『G 線上の魔王』。她的画风清爽可爱，当然也也有严肃风格的作品，同人作品中鬼畜系作风的凌辱系为主。

るーすぼーい

日本游戏剧本作家，笔名来自佐伯一麦的作品『a loose boy』，真实姓名不详，男性，北海道出身。为あかべぇそふとつぅ（有限会社 AKABEiSOFT2）所属。るーすぼーい在学生时代就执笔创剧本，文风深受作家山田詠美的影响，热衷于“第三舞台”之类的舞台公演。

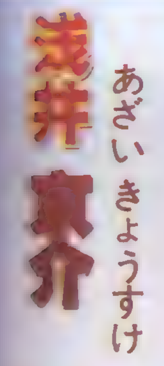
大学毕业后，るーすぼーい在找工作的同时参与同人活动，进而加入あかべぇそふとつぅ。年，通过『車輪の国、向日葵の少女』步入商业界。其后在 2008 年完成『G 線上の魔王』，当年多项大奖。

るーすぼーい作品风格以“泣系”为主，其笔下剧情的特征是在一个故事中加入数个伏笔，由行复杂的连线后，最终回归源点。此外，他也很擅长构筑非日常和架空世界为舞台的世界观，玩家喜爱。

因为喜欢历史，特别是热衷于三国志和战国武将。a loose boy 在自己的作品中也有采用战国武字的角色（例如『車輪』的“雑賀みいな”，『G 線』的“浅井京介”）。

游戏中所用 BGM 来源

号码	BGM 曲名	古典乐曲名（原名）	作曲者
1	Answer		
2	うららか	第 1 组曲 "Peer Gynt" 中 "早上"	E. 格里格
3	朝の挨拶	卡农	Pachelbel（帕赫贝尔）
4	昼の遊び	第 9 交响曲 d 小调 Op.125 "合唱" 第 4 乐章 "欢乐颂"	贝多芬
5	いま、最高か	"天堂与地狱" 序曲	雅克・奥芬巴赫
6	空の夕	"吉母诺培迪组曲" 第 1 首	埃里克・薩蒂
7	白夜の前	"贝加莫组曲" 第 3 曲 "月光"	克劳德・德彪西
8	白夜	"贝加莫组曲" 第 3 曲 "月光"	克劳德・德彪西
9	半スベリ	芭蕾音乐 "盖奴" 中的 "剑舞"	阿拉姆・哈恰图良
10	疑惑	第 12 号 C 小调练习曲 Op.10-12 "革命"	萧邦
11	疑念	第 12 号 C 小调练习曲 Op.10-12 "革命"	萧邦
12	疑問	第 12 号 C 小调练习曲 Op.10-12 "革命"	萧邦
13	真実	E 小调小提琴协奏曲 Op.64 第 1 乐章	费利克斯・孟德尔颂
14	真実の跡	E 小调小提琴协奏曲 Op.64 第 1 乐章	费利克斯・孟德尔颂
15	抱擁	歌剧 "里纳尔多" 中 "Lascia ch'io pianga"（任我的泪水流淌）	亨德尔
16	闘争	组曲 "展览会之画" 中 "散步"	穆索尔斯基
17	闘争の続き	组曲 "展览会之画" 中 "散步"	穆索尔斯基
18	悟り	组曲 "展览会之画" 中 "散步"	穆索尔斯基
19	愛	C 小调第 8 钢琴奏鸣曲 Op.13 "悲怆" 第 2 乐章	贝多芬
20	瞳を閉じて I	Close Your Eyes	
21	瞳を閉じて II	Close Your Eyes	
22	瞳を閉じて III	Close Your Eyes	
23	さようなら		
24	再会の日	第七 "幽默曲" OP.101-7	安东尼・德沃夏克
25	安らぎの夜	D 大调小提琴协奏曲 Op.77 第 3 乐章	约翰内斯・勃拉姆斯
26	対決	歌剧 "女武神" 第 3 幕 "女武神的骑行"	理查德・瓦格纳
27	男の花道	Answer	
28	愛した女	Answer	
29	愛憎の成れの果て	Answer	
30	道は氷河なり	Answer	
31	雌雄	A 小调轮舞曲 "致爱丽丝"	贝多芬
32	決着	A 小调轮舞曲 "致爱丽丝"	贝多芬
33	浅井権三	斯拉夫进行曲 Op.31	柴可夫斯基
34	雪 I	奇異恩典歌	
35	雪 II	奇異恩典歌	
36	雪 III	奇異恩典歌	
37	恐慌	D 小调托卡塔与赋格	J.S. 巴赫
38	家畜の群れ	D 小调托卡塔与赋格	J.S. 巴赫
39	死神	D 小调托卡塔与赋格	J.S. 巴赫
40	影の誘い	魔王 D.328.Op.1	舒伯特
41	闇の使い	魔王 D.328.Op.1	舒伯特
42	腐食	组曲 "动物狂欢节" 中 "水族馆"	卡米尔・圣桑
43	落日	魔王 D.328.Op.1	舒伯特
44	逃げ場なし	第 23 号钢琴奏鸣曲 A 小调 Op.57 "热情" 第 3 乐章	贝多芬
45	The Devil	魔王 D.328.Op.1	舒伯特
46	The Devil 2	魔王 D.328.Op.1	舒伯特
47	ピカレスク	"阿莱城姑娘" 第 2 组曲中 "法朗多勒舞"	乔治・比才
48	我が母の教えたまいし歌	歌曲集 "吉普赛之歌" 中第 4 曲 "母亲教我的歌"	安东尼・德沃夏克
49	地上に現れし地獄	"布兰诗歌" 中 "噢、命运女神"	卡尔・奥尔夫
50	地獄の続き	"布兰诗歌" 中 "噢、命运女神"	卡尔・奥尔夫
51	暗夜航路	"布兰诗歌" 中 "噢、命运女神"	卡尔・奥尔夫
52	交錯	G 小调小赋格 BWV578	J.S. 巴赫
53	出落ち	组曲 "胡桃夹子" 中 "糖梅仙子之舞"	柴可夫斯基
54	一休み	艺人	斯科特・乔普林
55	蠢動	"皮尔金" 第 1 组曲中 "山魔王的大厅"	E. 格里格
56	ワルキューレの騎行	歌剧 "女武神" 第 3 幕 "女武神的骑行"	理查德・瓦格纳
57	真相	组曲 "动物狂欢节" 中 "公鸡和母鸡"	卡米尔・圣桑
58	追求	组曲 "动物狂欢节" 中 "长耳动物"	卡米尔・圣桑
59	郷愁	升 C 小调第十四钢琴奏鸣曲 Op.27 "月光" 第 3 乐章	贝多芬
60	G 線上のアリア	G 大调咏叹调	J.S. 巴赫
61	G 線上のアリア	G 大调咏叹调	J.S. 巴赫
62	G 線上のアリア	G 大调咏叹调	J.S. 巴赫



あざい きょうすけ

[illegible]：无（PC）/ 福山潤（Drama）

本作的主人公。白天在学校是个弱气明[illegible]青年，但到了晚上就判若二人——充满野[illegible]表神，不时轻蔑世人。不过京介对于朋友[illegible]非常地温柔。京介唯一的爱好是古典音[illegible]——G 大调咏叹调。受养父的薰陶，他作为[illegible]人在金钱的管理上也算有规有矩。此外[illegible]的家庭环境和幼年期的经历，让京介有[illegible]人不同的价值观。

あざい かのん

声：河合春華（PC）/ こおろぎさとみ（drama）

京介的义妹。虽然同学校同年级，但并没有住在一起。总是面带开朗的笑容，给人一种常年不合嘴的印象。身为偶像派花样滑冰选手，她在同为溜冰选手的母亲影响下不断严格训练自己准备进军奥运会。不过在花音天才般的演技背后，却是我行我素的言行。她自称“小音”，是强烈兄控，在京介面前经常完全不在意哥哥和周围人的目光大胆地撒娇。擅长的乐器是圆笛。

しらとり みずは

声：海原エレナ（PC）/ 氷青（drama）

主人公的同学。是学校理事长的女儿，品行端正，沉默寡言，对人态度冷漠拒绝，因此谁也不想接近她。虽然和京介成为了朋友会和他搭话，但却因为他的另一个身份而对他十分冷淡。她每天最早来到教室静静地为花浇水而不想被其他人发觉，也算有温柔的一面。

うさみ はる

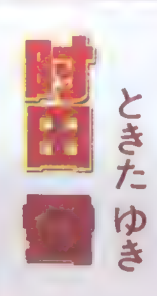
[illegible]：かわしまりの（PC）/ 瑞沢渓（drama）

[illegible]是一个人的青梅竹马，自称“勇者”。冷[illegible]深思熟虑，意志坚强。不仅想法非同常人，[illegible]起来也很大胆。幼年时的春曾救过孤独一[illegible]京介，如今随着魔王出现，她转入了京介[illegible]学校。她的身上充满神秘气息，让人难[illegible]近。春的特长是小提琴，坚持自称北极出[illegible]——这也是个笑话，不过倒是十分喜欢企鹅。[illegible]以迷迷糊糊又独行独断的风格与人交流，[illegible]一般对话中立即指出仅有的“矛盾谎言”。

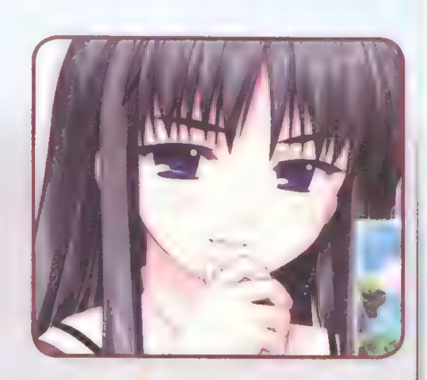
みわ つばき

声：紫華すみれ（PC）/ 神崎ちろ（drama）

京介的同学，有作为班长的人望，兴趣是写备忘（日记）。正因为如此，日常对话中会出现“～句号”的口头禅。她习惯于每天即使是鸡毛蒜皮小事也会记录在日记里，对话时也会偶然看看日记。椿姬是一个大家庭中的长女，又是支持着整个家的中心支柱，同时也是一个辛劳的照顾年幼的弟弟妹妹的好姐姐。她个性纯真无邪，从不怀疑他人。



ときた ゆき



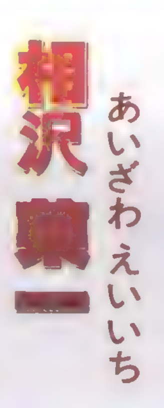
声：北都南（PC）/ ひと美（drama）

春为数不多的朋友之一。跟着春转入学校，外表虽然有些妖艳，但却是一个可以让人依赖的大姐姐，所以很快就融入到学校的集体中。她的聪明头脑令春佩服，交涉能力也在春之上。

あざい ごんぞう

[illegible]：若口伝衛門（即 稲田徹）

主人公的养父，内心充满欲望的野兽，在[illegible]街一带划地为界的暴力团伙“园山组”的[illegible]长。他经营着高利贷，性格凶暴，彻底的利[illegible]主义者。这个无情的男人坚持对“金钱”绝[illegible]的哲学，把自己的养子当成“道具”任[illegible]换。由于他那残暴的言行和庞大的身躯，[illegible]他的爱好是狩猎，人们都称呼其为“兽之[illegible]”，避之唯恐不及。

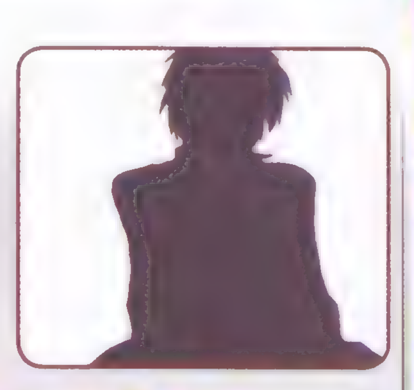


あいざわ えいいち

声：金田まひる（PC）/ 梶田夕貴（drama）

主人公的朋友，性格腹黑，对男性（京介）的态度跟对女性的态度截然不同。喜欢御姐，当初以女教师为目标。看起来很可爱的样子，在学校总是吃甜品。趣味是恋爱资本主义及其斗争。

まおう



声：ほうでん亭らっぱ（即 福山润）

宇佐美春所一直追踪的神秘男人。他潜伏在京介所住城市的暗处，挑拨他们卷入自己制造的事件中，经常利用没有完全刑事责任能力的未成年人代替自己完成行动，借此玩弄法律体系；有时又会自己出面玩弄春等人，是个不露声色的天才犯罪者。他的身份，还有真正的目的和过去都是谜。

剧情梗概

第一章 幕起

表面上，浅井京介虽称不上好学生，但给人的印象也不差。一旦到了深夜，他的身份却是浅井企业的首脑，代替养父经营着整个公司。随着十一月到来，刚结束养父那边的工作正要返回校园的京介，在这天早上迎来了一位熟悉于又陌生的同学——椿姬。

在一番寒暄后，两人来到学校得知除了回国返校的花音，还有一名新转校生将会出现。在午餐时分大家一如既往地在屋顶聚餐时，却意外遇到了本应该早上到教室报道的转校生宇佐美春。转学生轻易地拆穿了京介的把戏，让他开始注意起了这个神秘女孩的特别之处……

除了一些小插曲，京介的学校生活似乎还完全和以往一样充满了开心——隔天由于京介连续爽约，花音以玩弄为名刮坏了他新买的心爱乐三赫的 CD。睚眦必报的京介当然不可就此罢休，当晚就策划出盗窃体育仓库钥匙的行动，目的是使第二天的体育课停课，令花音这名运动爱好者失去乐趣。体育仓库钥匙被盗引起了一阵骚动，不过几近完美的计划，却因搭档荣一的漏嘴引起春的怀疑，结果自然是惨败收场。就在这天晚上，京介收到了一封署名为“The

Devil”的邮件，内容只有一句：“可爱的小孩过来一起玩有趣的游戏吧”。尽管联想到之前春初次和他提起的“魔王”，但京介还是不以为然。

在随后京介和养父权三的见面中，正说到某个团伙正与园山组争夺毒品买卖市场，当权三从京介口中得知“魔王”以及邮件的事情后，凭着这位“兽之王”的本性，他誓将“魔王”碎尸万段……

很快，春打工的店家收到了一封匿名信，信上是魔王下给春的挑战书，也是一个“游戏”。春从早到晚几乎跑遍整个城市，在辗转中不断破解“魔王”所设下的谜题。最终，作为“勇者”的春在对方的安排下，终于直面对神秘的“魔王”……

第二章 游玩的诱拐

京介的同班同学椿姬是一个纯真朴素的女孩。作为一个大家庭的长女，她与父母还有 4 个弟弟妹妹一同住在祖辈传下来的土地上，依靠种植业过着自给自足的生活。如今“魔王”所栖身的开发商山王物业看上了这片土地，一直为该公司出谋划策的“魔王”自然在这次土地夺取计划中成为主谋。正好“魔王”得知椿姬是春的同班同学，便借此来向春发出挑战。

自从之前拜访京介以来，椿姬就一直与他保持着非常亲近的关系。两人放学后一起逛街购物，晚上互通电话。正好京介所在的浅井企业也打算收购椿姬一家的土地，于是京介便借此良好关系，提出上门拜访椿姬一家，顺便收

集情报。当然还会带上荣一和春。当晚碰巧遇上山王物业上门进行收购洽谈，众人为避免牵涉太深，于是向椿姬告辞匆匆离开。

第二天，京介再次拜访椿姬一家。借着之前晚上的事件为突破口，他得以从椿姬的父亲问出土地的相关事情。不久大家得知一个坏消息：椿姬的最小的弟弟广明不见了。焦急的椿姬不禁飞奔出门，好在这不过是小孩子的恶作剧——看到弟弟平安归来，椿姬露出了安心的笑容。

翌日椿姬为报答昨天京介的帮忙，没有到幼儿园接广明而是陪同京介逛街。"魔王"所等待的正是这个机会，椿姬等人却毫不知情。在万全的准备下，"魔王"顺利地绑架了广明。当晚椿姬家接到了绑匪打来的电话，正是"魔王"发来的战书……

优等生椿姬没来上学让京介感到事情不妙，他带上春和荣一一起到椿姬家中询问，才得知了这起绑架事件。随后京介找到权三商量，决定借钱给椿姬充作赎金，但代价则是她家祖传的那片土地。敏锐的春察觉到这起绑架事件是"魔王"对自己的挑拨。

到了赎回人质的当天，椿姬按照"魔王"的要求出发，春也跟在她身后。谨慎的"魔王"在确认椿姬是否单独一人之前，不断指示椿姬绕着城市奔走，直到傍晚才总算让她来到进行交易的小轿车旁。此时她意外遇上"警察"的盘查，不过魔王并没有中止交易，而是重新指示了交易地点。

在已经入夜的繁华的中心街，一名男子走近了椿姬刚丢下的箱子。这些逃不过春的注视，她立刻冲了过去，然而在"魔王"所特意安的时间点上，春无法在汹涌的人潮中追赶熟街道环境的"魔王"；而且她原以为之前已经包的箱子，却早就被魔王先行下了手，众人心情顿时掉落谷底。数日后的一个晚上，"魔王"故意邀请椿姬见面对她进行心理上的打击。来后的椿姬整日郁郁寡欢，直到广明经过一周折被释放回来后，她才再度展开笑容……

这一局，"魔王"完胜。

第三章 恶魔的杀人

随着花样滑冰世界大赛的临近，花音训练上的时间越来越多。为了能在将来的奥会出场，花音必须在这次比赛中获得冠军

一方面，由于花音近年来不断高涨的人气，山王物业作为在世界大赛中颇有实力的濑田真纪子的赞助者对此深感畏惧，要求“魔王”破坏花音的比赛——为了复仇，“魔王”甚至连自己的亲妹妹也不放过……

一天放学后，腾出时间的京介和受人邀请的春一起到滑冰场馆观摩花音的练习，而这也是春与京介的养父的首次见面。据权三所说，权三收到“魔王”的挑战书，书中要求花音放弃这次比赛，否则她的母亲将会有生命危险。虽然在这次会面中，春只是站在一边静静聆听，但随后在第二天的晚上，她就被权三邀请到自己的豪宅中详谈，内容自然是“魔王”以及那封挑战书。而另一方面，自称“浅井”的魔王也早已找到一名协助者——“恶魔”。以恶魔为名的男人认为“魔王”的主张与自己的想法产生了共鸣，于是加入了这次“魔王”的计划，执行他的杀人指示。

初次观看花音的正式表演，让前来观看的同学不断赞叹。一反平时天真烂漫的性格，花音在瓦格纳“女武神的骑行”的乐声中，宛如冰上的暴君，每一步都击出澎湃的气势，现场顿时满席沸腾。与此同时，春在调查“魔王”的行踪过程中，于海港旁边发现了正在处理尸体的“恶魔”。在这次的会面中，双方都十分谨慎。事后“恶魔”将此时告知“魔王”,让“魔王”对春格外重视起来，视她为必须铲除的最大的敌人。

第二天春迎来了一位多年不见的旧识时田雪，她自称随着父亲的调任而来到本市。尽管这位擅长交涉的旧友意外到来让春有所顾虑，但调查还是得继续进行。随着春逐渐解开隐藏在挑战书里的蛛丝马迹，权三立即对当天的比赛场地展开部署，最终捕捉到“魔王”的执行者“恶魔”的身影，并以园山组的情报网，很快就查处此人的身份——恶魔名叫西条。

在比赛期间花音一直都寄居在京介家，趁着某天两人外出，西条在“魔王”的指示下开始了针对春的行动，而春也已经做好了应对的准备。尽管西条对“魔王”言听计从，但在实际的斗智斗勇中却完全不是春的对手，很快被赶来的园山组擒获。一开始大家对守口如瓶的西条有些没辙，不过在谈判专家时田雪的帮助下，西条最终在花音的决赛之前将“魔王”的计划和盘托出。

当晚就是决赛，“魔王”也混入赛场亲自出手，为此他携带了一枚炸弹并做了周密的安排。正当春他们在场馆里被魔王的计谋弄得团团转的时候，“魔王”也顺利到达了他真正的目的地。

一声巨响后，“魔王”似乎得意于自己的计划终于实现，心中充满了复仇的快意……

炸弹的确是顺利引爆了，目标则是权三的座车。“魔王”从比赛一开始就不在场馆内，他要置之于死地的人其实并不是花音。不过“魔王”的小把戏并没能骗过经验老道的权三，炸弹爆炸的时候他已经身置安全之地，同时花音的决赛也顺利结束。

这一局，魔王输了。

第四章 交涉的死角

新年刚过，花音便再次离开了这个国家，“魔王”的行动似乎也告一段落了。京介等人的班上迎来了新成员——在之前的事件中帮了大忙的时田雪。雪对班上的冷美人白鸟水羽似乎有一份特别的感情——在一次偶遇中，京介发现雪和水羽竟然是同父异母的姐妹。

由于水羽的家就在权三的豪宅旁边，所她对这个出身黑社会的男孩知根知底，一直

敬而远之。而雪来到班级里后就一直撮合京介和妹妹，好帮助她摆脱孤独的困境以及让水羽得到幸福。在姐姐的安排下，水羽逐渐对京介敞开了心扉。然而京介却没有想到，学校里一个名叫桥本的学生正因为自己扭曲的内心，而联系上了“魔王”……

为了让水羽开心，京介等和她约好在学校观星，但他们却在校门发现了水羽留下的天文望远镜，紧接着听到了值班老师纪子的惨叫。京介和春很快发现正是桥本绑架了水羽和那名教师作为人质，两人不敢轻举妄动，只能等待雪的到来。

随后雪和现场的京介和春组成谈判小组与占据校舍的桥本展开了交涉，她展示了自小培养的谈判技能，而京介也叫上了园山组的组员赶来协助。就在双方对峙期间，雪自告奋勇闯入校舍与桥本谈判，但春和京介等人找到谈判突破口走进校舍，却发现桥本和水羽都不见了。

春越想越觉得事有蹊跷，她单独把雪留了下来，推理出她才是幕后的主使。原来雪在来到本城后已经和“魔王”有过会面，并同意成为“魔王”的帮凶完成她那必须亲自出手的复仇。计划败露的雪夺路而逃，另一边挣脱桥本控制

羽找到了姐姐希望能化解误会，然而被仇蒙蔽的她，不惜利用自己的妹妹作为人质，亲生父亲到场以实现她的目的。

在码头仓库的交接现场，精明的春和精通谈判的雪展开了激烈的对决，尽管雪成功来了自己的父亲，也要挟京介准备好了逃手段，但春根据雪对妹妹的感情判断出水不会有实际的危险，所以己方无需受到胁持有人质功能的人质”的雪的摆布。等到仓库园山组准备妥当，春便装作答应雪的要求让父亲走入仓库内。接下来的发展正如春所的那样，等到机会一到，园山组成员一拥，雪彻底失败了。

就在大家以为可以松了一口气时，事情的展却随着权三的到来急转直下。震怒的“兽”走到时田雪面前，声称要把“魔王”和有关的人碎尸万段。为了保护自己唯一的，水羽向权三苦苦哀求。就在此时京介决手相救，他阵前倒戈劫持了权三，保护春水羽姐妹安全逃脱，自己留下承担养父权三……

一番毒打后权三告诉京介：他的亲生母亲了。

第五章 G 弦上的魔王

确认母亲去世后，京介绝望地回到了公寓；却在这个时候来到他的身边，告诉了他过方父辈之间的恩怨。在希望得到他的宽恕时，春也对京介表明了心意。然而此时的介对陷害父亲仇人的女儿充满了怨恨，无情走了她。

背叛权三的京介受到了园山组的监视和追，无视春的解释，在权三看来，有失忆症状京介就是“魔王”本人。另一方面，“魔王”亲自实行复仇，他设计将权三引到海港附山中，自己手持狙击枪埋伏在远处。很快三的坐车来到指定的地点，魁梧的权三明知“魔王”正瞄准自己，但依旧以他那威压的霸气自己的命运。

“魔王”扣下了扳机。中枪的权三并没有立

刻死去，而是对着“魔王”怒吼，以凌厉的语言直击“魔王”脆弱的内心深处。一度为之动摇的“魔王”确认了目标彻底死亡后，迅速转移到下一个战场——与春约好的某地下排水道，要将这个不共戴天的“勇者”像杀死权三一样抹杀掉。

这是“勇者”和“魔王”面对面的对决，春压制心中的怒火，冷静回应“魔王”的挑拨，寻找时机作出反击。然而两人之间毕竟存在着体力上的巨大差距，面对“魔王”的近身肉搏，已经失去武器的春还是被其掐住脖子按倒在地上。春的气息渐渐减弱，魔王甚至开始露出了胜利的微笑……

就在千钧一发之际，京介的一声大喝救下了危在旦夕的春。终于看到了“魔王”的真面目，京介口中说出的竟然是一个熟悉的名字——“恭平哥哥……”

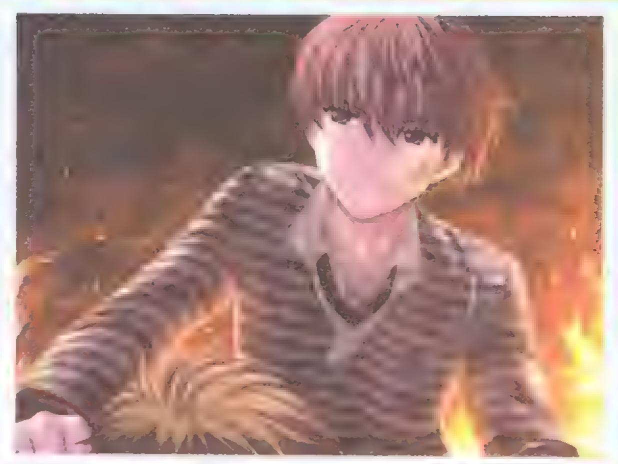
过往的一切有如重现眼前，种种线索也都连接在了一起。浅井京介——不，他的名字应该是鲛岛京介；面对的是本该死去的兄长同时也是“魔王”的真正身份：鲛岛恭平。

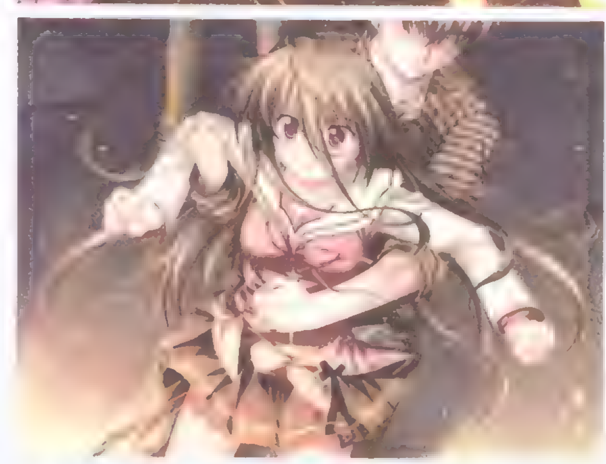
经历种种苦难和磨练在国外成为一名佣兵的恭平，此次回国正是为了拯救因谋杀罪而被判死刑的父亲鲛岛利胜，并报复这个给他的家庭带来不幸的社会……

决战

面对拒绝加入他的复仇计划的京介以及赶来的园山组帮手，恭介匆匆离去。京介和春终于可以再次相认，找回过往的回忆。他从死去的养父手中接过园山组，与春安稳地度过数天之后，逃脱的“魔王”也终于开始执行准备已久的计划。

在政治家今川拜访山王物业的当日，“魔王”





突然率领佣兵占领山王物业本部大楼将他和社长劫持为人质；与此同时，“魔王”所召集的小青年发起暴动，对城市街道大肆破坏。很快以山王物业大楼为中心，半径三公里的土地都化为“魔王”无法无天的“领土”。

“魔王”一边声称自己的要求是释放政治犯，实际上是借此让父亲鲛岛利胜获释。面对“魔王”最后的疯狂，奔走在在骚乱事件中的春和京介兵分两路，然而各自都陷入了险境中——春到山王物业大楼调查，在与“魔王”的对决中被困在大厦外；京介去联络朋友途中不慎遇袭，被囚禁在酒吧的地下室，但好在最终得以突破重围。

不顾周身的疲惫，一心想着春的安危的京介来到山王物业大楼，爬上四十五层高楼，接住了困在四十六楼外壁正要坠下的春……

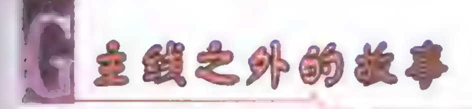
“魔王”在确认父亲被释放后，准备按照计划逃离现场。混乱的人群成为了“魔王”最佳的藏身之处。不过，他的诡计被春所识破，在激烈的枪战中，“魔王”所乘坐的公共汽车在巨大的爆炸中化为火海……

然而，这真的是“魔王”最后的结末吗？▲

瑕不掩瑜：简评「G 线上的魔王」

文 神隐辉夜（谜之家具屋

和一般创造出美好童话世界让玩家代入其中获得治愈的校园 Galgame 不同，「G 线上的魔王」的世界观和剧本直面现实，以社会的黑暗面为切入点，让各种不同的人性交织在一起，描写着他们的爱与恨，喜与悲。在るーすぼーい笔下的世界里，并不需要常人——或许可以说，不需要普通纯爱中出现的所谓“優しい人”。这里每个人都存在不同程度的心理扭曲，每个人都身背不同的罪业。面对自己心中的黑暗，该如何选择？是逃避，是坚持，还是寻求救赎？也许这是るーすぼーい剧本的主题之一吧。



主线之外的故事

虽然主线是『G 线上的魔王』最大的看点所在，但几条有凑数嫌疑的支线剧情也不是完全没有可取之处。

椿姬线是所有支线中最饱满的。无论是否进入这条路线，椿姬的心路变化都体现得很完整。她出身于一个幸福美满的大家庭，包围着她的是浓浓的爱。因此椿姬心地善良纯真，也不似同年龄段的少女们那样有着各种各样的物欲。在成长的环境中永远只有爱，所以无论是椿姬还是她的弟弟妹妹们，都想像不到世界上有“恶”的存在。

甚至，他们不懂得怀疑，才会对于他人的话语予以无条件信任。也许可以这么说，与“魔王”相对的是“勇者”，但与“魔王之恶”相对的则是“椿姬之善”。也许是出于敌视，也许是出于嫉妒，“魔王”很想给椿姬这面不染俗世尘埃的明镜抹上污点；而在这一点上，经历家庭破败的京介的想法和“魔王”自然也是一样。于是在魔王和京介的诱导下，椿姬的心中开始涌现各种凡俗的欲望，对家人的要求也渐渐感到厌烦，甚至对自己曾经拼命想要拯救的弟弟口出恶言……

然而这一次，广明反过来拯救了姐姐椿姬。即使遭到椿姬的暴力对待，他也丝毫没感受到姐姐的恶意。弟弟的纯真让椿姬开始反思——到底自己真正需要的是什么？真正值得珍惜的是什么？经历一系列事件后，椿姬终于完成了自身的成长，她过去的纯真只是为了逃避纷繁复杂的人际关系；而现在，她有了自己的信念，学会如何守护自己的心不再被迷惑。

花音线稍逊椿姬一筹。倘若选择主线，她的故事便几乎被忽略。笔者个人认为花音母亲郁子的塑造远比花音本人要成功。这位曾经的花样滑冰选手在失去了自己的梦又被权三抛弃后，将所有的梦寄托在了女儿身上。花音就是她最理想的形象，花音就是她的一切……她以自身的病态心理和母女的牵绊束缚着花音，虽然只是一个不起眼的小人物，然而郁子身上的阴暗却足以压倒她身边的人。

而一直活在母亲阴影下的花音为了回应期待，便抛开一切心中只有奥运金牌。哥哥是怎样的人，父亲和母亲的过去，她都可以全部漠视。对于已经心理严重扭曲的母亲，她想要摆脱，但又始终无法彻底剪断母女的羁绊。比起母女之情，花音和京介的感情反而没有给人留下太深印象。花音只是把京介当成最后的精神依托，两人关系进一步发展也只是因为花音想寻找心理安慰，或者根本就是一种发泄。

水羽线的故事甚至让人觉得不合 G 线的氛围，这样的纯爱剧本，每年都会出产上百作，丢上烂大街三个字也不过分，感觉浪费了这么萌的人设。而且支线和主线显得毫无关联，只是一个选项便转了过去。将白鸟姐妹的过去隐晦地交待了一下，便以通常的 GAL 套路推进情节，其间大量的超展开诉说着脚本被阉割的悲剧……

另外据传闻，本作的剧本支线被去掉了两条：雪（怨念）和荣一（抱头）。这两个角色原本应当各有自己的支线，至少根据杂志等媒体的宣传可以如此推断。也许是为了防止剧本过于冗长，这两线最终没有出现。雪在水羽线中的完全影子化，在主线中也只不过是一个被魔王利用的孩子，笔者只能说让北都南白跑了一趟。荣一据说原来也有路线，这从性格设定上能推断出来，不过最后完全成了 GAL 中公式化的损友角色，要说存在感也远比不上 CLANNAD 中的春原。我们完全有理由相信るーすぼーい原本是打算好好塑造这些角色的，但他们最后还是成了赶工的牺牲品。

G 精彩剧情点评

『G 线上的魔王』的剧情有两个相当出彩的地方：一是紧张的斗智情节。故事始终在紧张的气氛中进行，尤其是最后两章，高潮迭起，让人心中的石头刚落地便再度提到嗓子眼；而在推理部分中，るーすぼーい引用了很多经典谜题——比如魔王与某顾问的取石博弈，和魔王在第一章中和春的真伪推理游戏，这些均有数学中经典的逻辑模型与其对应。还有一部分情节的手法和某些电影的经典桥段类似，比如第三章中春追赶恶魔时两扇门同时打开的桥段，类似于『沉默的羔羊』中主角追赶野牛比尔；最终章中"魔王"以自己的生命换取复仇的完成，让人联想到了『七宗罪』的结局。虽然也许是有借鉴的成分，但这些桥段的运用并没有给人不自然的感觉（当然比起某"黑色小册子"来说，推理部分还是欠精彩，但在烘托气氛方面，『G 线上的魔王』的推理部分算是出色地完成了自己的使命）。

第二则是人物。成功的人物刻画，或许才是驱使笔者着魔般地把游戏通关的最大因素。无视官方人气投票，『G 线上的魔王』给笔者留下最深印象的角色是两名恶的代表——"魔王"和权三，因此本作在笔者心目中不幸被归类为男人比少女更有看点的游戏。

首先是最欣赏的角色"魔王"。在反派角色刻画中容易令笔者反感的主要有两类：一是反角被洗白，让他在最后关头觉悟来赚取观众的同情；另一类则是故意丑化其形象，使其成为故事中最低俗的存在。令人欣慰的是，"魔王"的塑造完全脱开了这两个套路。直到生命的最后一刻，"魔王"仍能坚持自己的想法——即使他的行为被人质疑，被人唾弃。正如剧中所说，"魔王"最后仍是"魔王"。

"魔王"的真实身份是京介的兄长恭平。当年他为了拯救面临死刑的父亲鲛岛利胜四处奔走，然而在法制国家中，杀人罪始终是不可饶恕的。于是恭平把母亲交给弟弟，独自一人去往异国，发誓一定要救出父亲。在一次恐怖袭击中，恭平的护照在一片狼藉的现场被发现，于是鲛岛恭平在法律上成了一个已死之人。为复仇，恭平联络了之前曾接触过的国外佣兵，利用自己死者身份之便加入了他们。经受严格训练后，恭平成为了一名优秀的佣兵，代号"魔王"从事恐怖活动。

数年后回到日本的恭平绝望地得知，父亲初审被判处了死刑。虽然还能够继续上诉但希望十分渺茫。恭平决定复仇，向整个不公平的社会复仇。利用上诉的时间，他作了种种准备：在市内接触各类问题少年，引诱他们成为自己的手下；潜入山王物产利用走私军火等种种非法手段赚取了大量利益。当最高法院下达死刑的终审结果后，恭平决定成为"魔王"计划进行到底，让这个对父亲如此不公的社会付出代价。

"魔王"的结局十分令人满意。当第五章"魔王"诈死在火光中时，笔者还扼腕结局仍是落入了俗套；但当 ED 结束"魔王"再次立于"勇者"面前之时，实在让人不由得对るーすぼーい产生膜拜之情（笑）。"魔王"自行为他的人生划下了圆满的句号。在他的复仇之旅中，陷害父亲鲛岛利胜、让他美满家庭破灭的仇人宇佐美义则的女儿宇佐美春无疑要受到惩罚；而对于亲生弟弟京介，他同样也不会放过——当年为躲避债务，京介与母亲逃往北海道的乡下农舍在那里受尽欺凌，每日过得都如同地狱一般。恶霸权三不依不饶地追到了北海道，然而恶魔一般的权三在当时的京介眼里就如从天而降的天使一般，为了拯救母亲，京介毅然选择离开成为了权三的手下……

魔王对春的报复是完美的：春和京介 [illegible] 定有一人会动手杀死他，一名会被投入监 [illegible] 到社会性抹杀；另一名的处境则和当年为 [illegible] 父亲四处奔波的自己完全重合。"魔王"的目 [illegible] 是想要这两人再次品尝一遍他和父亲的痛 [illegible] 对于"魔王"之死，笔者没有感到悲伤，[illegible] 有感到欣慰。这才是符合"魔王"的结末——孤高而狡猾。有趣的是，"魔王"的声优是 [illegible] 黑王子鲁鲁修的福山润，如果看过他在动 [illegible] 的演绎，也许会不自觉地把这两个人物重合 [illegible] 当然也有遗憾，魔王和京介之间的兄弟之 [illegible] 全没有好好地刻画（这游戏制作时间真的 [illegible] 紧张么？）

第二则是权三。他智勇双全，是条真正 [illegible] 子。权三不相信正义，只相信金钱和权力。[illegible] 以作恶来达到复仇与救赎目的的"魔王"，[illegible]

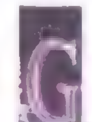
的恶更为彻底，更为纯粹。颇有争议的一点是，权三与京介到底有没有父子之情？虽然真正的答案只有るーすぼーい本人知道，但根据笔者的揣测，他们的确有父子之情。在权三眼里，即使是亲生女儿花音，也只是可以用来赚取利益的工具，但京介不同。虽然没有血缘关系，但他得到了权三的认同。当然在权三眼中，儿子只是能继承他恶道的接班人，并非血脉相连的家属。也因此，京介在权三心中的地位要高于花音。

若有遗憾，那就是权三之死笔者觉得仍有渲染的余地，和京介一样，这头“怪物”的死过于突兀。若是在某些俗套的作品里，必是吐便当的存在。而且权三的 CV 虽然做到了威压感，然而在爆发时的张力稍嫌不够。

世界上终究是没有完美之物，『G 线上的魔王』在剧本上的缺点也相当明显。由于大量斗智斗勇的情节描写充斥着日常生活部分，即使加上了幼时的邂逅也稍显平淡，给人为赋新词强说愁的感觉。两人独处事件只有短短几个，在前四章中的合作关系也相当薄弱。若是从十年前的约定来看，作为两个孩子在感情方面必定都不成熟，很难相信两个分开多年的青梅竹马仍会坚持当年幼稚的约定。当然也不得不说一句“认真你就输了”，一定的艺术加工对剧本来说肯定是必须的。作者要表达的感情，毕竟完全能理解的只有他本人。

再看看两人和魔王的关系。春虽然被设定为和魔王对立的存在，但其实春永远不可能胜过魔王。尽管彼此都抱有深仇大恨，春的表现却远不如魔王冷静。她能看破魔王的计策，但却无法有效地阻止。至于平时的性格刻画，虽然说得上有个性，但是始终给人感觉有些生硬。在官方人气投票中，春倒是占据了榜首，不过笔者宁愿理解为是由于女主角光环的笼罩。

男主角京介在故事中的最大作用是误导大家的思考，让很多玩家误以为京介才是魔王。游戏中巧妙地利用了人物名牌的隐藏和语音的有无来扰乱玩家的视线。其实只要将主线看两遍就能清楚地发现，何时是魔王登场，何时是京介登场，这两者的自然切换让人对るーすぼーい的文字驾驭能力感叹不已。但把视线集中到其本身，若排除了他是魔王的可能性，那京介只是有小聪明无大智慧的二流人物。在和魔王的抗争中，他始终只是春的陪衬。虽然故事结尾他为春所做的一切也许还能算得上感人，但是正如之前所说，两人的感情基础真有这么牢固么？

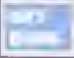


写在最后

虽然『G 线上的魔王』还有着不少不尽人意的地方，但在 GAL 界普遍疲软的 2008 年，能玩到这样一款佳作实在是令人欣慰。对于被量产公式化的校园纯爱 GAL 雷到再起不能的玩家们来说，本作在一定程度上可以起到强心针的作用。如果未尝试过本作的玩家请务必试试，相信一定不会让您失望。对于各种剧情的补完，按照车轮之国的先例，我们可以期待一下 G 线的 FANDISC。▲

欠绝人寰！

孙渣主席的同人本四连发



朝云春梦想

■类型：东方 PROJECT 同人本
■取向：正常
■主要作者：孙渣、AKI
■ GUEST 绘：柴男、十月天宫、氓牛、Dennis、九命猫脑浆、火烤狐
■规格：B5 尺寸
■页数：28 页全彩
■首发：上海 3 月 22 日 comicon 东方专场

其他参展计划：COMICON 东方专场及 COMICON04 同人祭、北京第 3 届 CDBJ 同人祭、南京第 4 次纯洁同人祭、上海 COMICCUP04 同人祭

9C 娘和她的伙伴们！

■类型：网络游戏公司拟人同人本
■作者：孙渣
■取向：正常
■ GUEST 绘：未定
■规格：B5 尺寸
■页数：24 页全彩
■首发：未定

关于作品 FEATURE

长着萌萌狗耳朵的天然少女 9C 娘～腹黑冷颜的猫耳娘盛大娘～自称是从南极归来的黑衣红围巾 LOLI 腾迅娘～以及乐天的美国姐姐玻璃渣～有点脑残的 UBI 子～身材巨大的大姐姐史 O 柱……

这些少女之间，又会擦起如何的百合火花呢 XD

战网魔

■类型：战网魔实事同人突发本
■作者：孙渣
■取向：正常
■ GUEST 绘：极乐鸟、莉莉露、卡片、曹操
■规格：A4 尺寸
■页数：24 页黑白

关于作品 FEATURE

由现实的“戒网瘾、战网魔”为题材，改编为同人漫画的突发本。以中立、客观的角度讲述着羊叔在网络游戏横行的情况下力挽狂澜拯救青少年于水火之中的一段段感人至深的故事，从而教育了我们“珍惜生命，远离网游”。

少年为何变取向？少女为何被虐待？是谁把迷途的羔羊带回温暖的家？

上海绝恋

■类型：东方 PROJECT 同人本
■作者：孙渣
■取向：耽美（略微）
■ GUEST 绘：未定～募集中！
■规格：暂定 A4
■ 页数：32 页以上黑白
■首发：北京第 2 届 CDBJ 同人祭

关于作品 FEATURE

我接下来要继续修罗场的同人本，不仅是我的第一本 BL 同人本（喂），也是我的第 2 本实事同人。这次不 仅是实事在线，而且还是基情剧场，讲述英俊美貌的车夫韩少与他的公主小四殿下不为世俗容忍的凄美基情故事，到底在作邪帮面前他们将受到如何波折的考验，而等待这段凄美爱情的结局又是什么呢？请大家敬请期待～我 们 CDBJ2 首发的《上海绝恋》突发本（电视广告腔），还附赠人气中年漫《老王的故事》强力剧场版……orz

Scarlet in scarlet

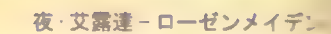
- [illegible]：U235 核燃动力
- [illegible]：2009 年 [illegible] 月
- [illegible]：56RMB
- [illegible]售方式：[illegible] & 网购
- [illegible]：红魔主题画集 1 本　U235 周年纪念册 1 本 [illegible]袋 1 个
- [illegible]说明：

http://tdhx2007.blog.163.com/

STAFF

- [illegible]：红魔主题合同画集
- [illegible]《凤凰花开》小说外传——蕾米莉亚 vs 帕秋莉
- [illegible]：U235 核燃动力
- [illegible]催 / 策划：轩辕诚（香香）
- [illegible]：lastsep
- [illegible]：小可
- [illegible]作者：AKN / Aprired / Archich / BIBIA / [illegible] / Lain / rahxephon / RIE / Sakurasora / [illegible] / 白菜控 LOLI / 东方黑华诞 / 含命乔楠 / 计都[illegible] / 咖啡猪猪 / 岚屋 / 迷肘 / 泥飘咸菜 / 天阴雨 / [illegible] / 兔屋 HIYOKO / 小勃
- [illegible]作者：F / Lastsep

- [illegible]：《青夕・岁》——U235 周年纪念本
- [illegible]：周年贺图、[illegible]刊 & 新刊介绍、同人展拟人
- [illegible]：B5 16P 全彩
- [illegible]主催：轩辕诚
- [illegible]：[illegible]可
- [illegible]作者：AKN / aprired / Archich / Sakurasora / [illegible] 迷肘



夜·艾露達－ローゼンメイデン

Gal Project ～ Starry Dreams ～

■种类：动画二次创作合同志
■构成：彩色插画集
■规格：285mm*285mm 144P
■预计发售：5月广州 ADSL03 首发，随后全国展会也会陆续发售

官网：http://blog.sina.com.cn/galproject

STAFF

社团：萌娘计划 原案：雷音 主催：小劲 文案资料：
参与作者：7水/aprilred/Archlich/BIBIA/blueeves/cece
CHAN/Darkcat/hino/ideolo/iruoy/JaneMere/kala/KD/keng
Kier/kikichan/Kill yoh/kulor/ldld2/liduke/Ling/Lucifer
MAKI KAGURA/migoh/MIKOTO+/MILK 牛奶仔/neko/NIU
Observerz/optimism/sakurasora/sayori/Sion/Skade/SLEEP
STM/vault/viviler/Xeph/Yoshin/yoosa/啊咩茜借路/爱
冰之大精灵样/布丁/曹操/草芥/茶壶/丁冰/关
hoshie☆绘/黑华诞/胡椒/黄瓜/咖啡猪猪/雷音/
/牡丹/随便啦/谜肘/桃子/天使梦魔/文珍/無月/午
红茶/泥飘咸菜/轩辕诚/小劲/小卡/小名雨/小圣/
小些+莉莉丝/言一/夜·艾露達/雨历/真·ALPHONSE

闪烁于动画天际的星之梦

Gal Project ～ Starry Dreams ～ -Anime Girls Recollection-

ling－かんなぎ

liduke－天元突破グレンラガン

丁冰－美少女戦士セーラームーン

POSTSCRIPT
关于笨蛋

这是萌娘计划经历两年企划的大合同本，基本上能抓的活口都给逮住了，能够完成这次庞大的合同本计划，主催小劲基本上被榨成人干了（鼓掌拍手献花然后开坑埋了）

有人说笨蛋是很容易幸福的，那么聪明人的幸福从哪而来呢？

嘿嘿

你们可明白了吧～▲

小卡 - 天地无用

BIBIA- ストライクウィッチーズ

STORY
内容介绍

2006 年夏，燃烧着爱与热诚，在萌娘计划众人的努力之下，创造出见证着“Gal Project”系列开端的《Gal Project》。

2007 年夏，辉映着对 Key 社游戏热爱的灵魂，创作出主题同人本《Gal Project ～ the Key ～》。

2008 年春，洋溢着春风的气味，伴随四季的东方主题年历《Gal Project –TOUHOU 2008–》诞生

2009 年夏……

闪亮璀璨的繁星，就如那记忆的碎片一般点缀于这广阔的夏空上，映照着孩提时充满着梦想的我们。那伴随着我们的成长，引发我们的梦想绽放的动画，也许就成为了天幕上那片充满幻想的银河

我们把心中的热情，交织着银河的光辉，将其化身成为属于我们共同的记忆。以跨越数十年的动画作品为主题，国内数十名画师倾力创作。萌娘计划，将会在 2009 年 5 月，成就出这本糅合了各种动画美少女形象于一身的同人志——《Gal Project ～ Starry Dreams ～》

FEATURE
关于作品

如银河上的星星一样，动画的发展已经达到无法用肉眼来分辨的境界，《Gal Project –Starry Dreams–》只能拾取这么多年来动画的余光，自 1978 年的《银河铁道 999》到 2009 年还没播出的《海猫鸣泣之时》，横跨三十余年的作品群，超过一百个动画作品，正是这次合同本的主题。在最初雷音提出这个计划的时候，众人第一反应就是“你这家伙（文明用语）找死么？”，多亏小劲不厌其烦不厌其烦不厌其烦（其实真的很烦）地催稿，把全国同人的力量用爱来凝聚起来。可能基于这种笨蛋才能想出来的东西，才能够有机会集结一堆笨蛋来响应

ARTIST
关于作者

我根本想不到介绍的方法——如果作者全部加上介绍的话，七十多名国内知名画师每人分配 200 字，然后大概就是 15000 字左右再加上 N 多的其他简介，应该能占据半本《二次元狂热》了。

四季十二月

作品内容

这本画集分为两个部分：一是“四季海报”，分为春（椿）、夏（
秋（菊）、冬（梅），A3 尺寸四张一套；二是“十二月组”，32 页的 A
寸全彩画册，内容如下：

1 月 水瓶座 (01/21–02/19) 智慧、理性 樱草花 (saizi)
2 月 双鱼座 (02/20–03/20) 浪漫、开放 愛麗絲 香水百合（kai）
3 月 牡羊座 (03/21–04/20) 热心、耐心 木 槿 (saizi)
● 3 月 21 日世界睡眠日 (World Sleep Day) (saizi)
4 月 金牛座 (04/21–05/21) 温柔、踏实 黄玫瑰（kai）
5 月 双子座 (05/22–06/21) 神秘、魅力 紫玫瑰 (saizi)
6 月 巨蟹座 (06/22–07/22) 感性、柔和 夜来香（kai）
● 5 月 23 日国际牛奶日 (International Milk Day)（kai）
7 月 狮子座 (07/23–08/22) 高贵、不凡 向日葵 (saizi)
8 月 处女座 (08/23–09/23) 脱俗、洁净 风信子（kai）
9 月 天秤座 (09/24–10/23) 自由、爽朗 波斯菊 (saizi)
● 9 月 8 日国际扫盲日 (International Anti–illiteracy Day) (saizi)
10 月 天蠍座 (10/24–11/22) 热情、非凡 秋海棠（kai）
11 月 射手座 (11/23–12/21) 活泼、开朗 紫罗兰 (saizi)
12 月 魔羯座 (12/22–01/20) 坚强、积极 紫色郁金香（kai）
● 10 月 1 日国际音乐日 (International Music Day)（kai）

幕后故事

虽然画的时候发生很多事情……交流上的误会和不擅长表达等等，
过我和塞子一样都非常喜欢画女孩子，所以大部分还是进行得很顺利
前还因为看到塞子的草稿之后把之前画的草稿全部都丢掉重画的情况…

其实能画自己的本子真是非常开心，可以想画什么就画什么，想
搞就怎么搞，也能学到很多东西。当然也会有画不出来的情况，会承受
大的压力。比如“能不能卖掉呢！”、“买的人会不会喜欢呢！”、“印
怎么样才能更便宜呢”、“该怎么定价呢”、“这样会不会太贵呢”等等等
……总之就是画的时候很辛苦，但印出来的时候很快乐；能卖的时候
张，大家看到以后都喜欢很幸福！

那么，让所有人了解少女们的美！（喂……）▲

四季十二月

■出品：江口组
■发售：上海 CC4
■价格：[未确定]
■其他说明：罗丽 少女 御姐 束形衣 星座花卉拟人 冷门节日拟人
官网：http://blog.sina.com.cn/galproject

STAFF

企画：kai 原案：kai 原画：saizi kai 卡片设计 :kai 邑 公式站制作管理：邑

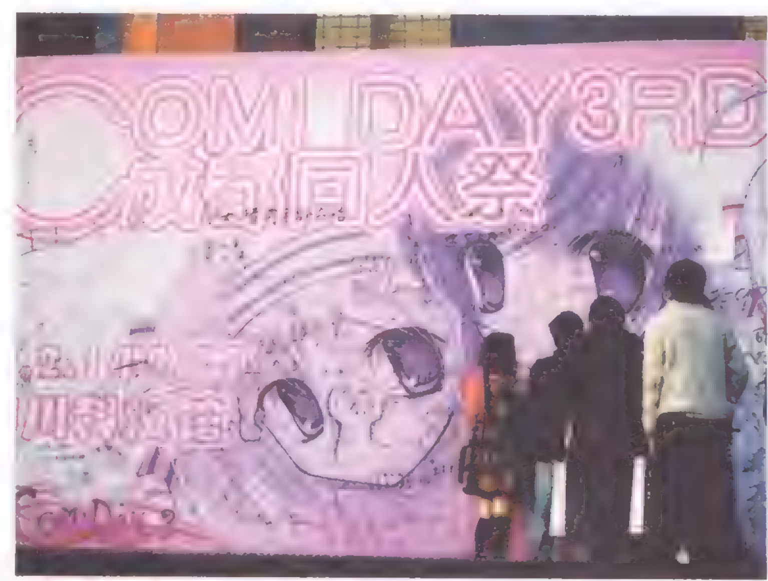
Comiday 3rd
成都同人祭 圣战强袭

欢迎各地同人相关活动与我们联系报道～ liao.huiqi@gamespot.com.cn

春熙路，号称是圣战日情侣最多的地方，摩肩接踵的人流，耳语香吻的浓情蜜意，张开了巨大的把妹结界，使天府中心的战士们的战斗力大幅削弱。为了新生的战士不被消灭，为了达成善与恶力量的制衡，借着伟人的东风，一定要将圣战进行到底。Comiday 3rd，背负着战士们的希望，聚集气力，目标瞄准牢不可破的结界，天上天下一击必杀炮！（大雾）

2 月 14—15 日，在成都科技馆举行的 Comiday 3rd 成都同人祭，成为了众多 ACGer 的节日。从馆前门蜿蜒至馆后的长龙，舞动在朝 9 时的阳光下闪耀的大地之上，顷刻之间，所有未知的希望被无尽的热情所填满。在天府中心深埋下比爱更加真挚的种子，在寒冷的圣战日点燃比火焰更加炙热的真红之心，遭到趁势围观的同人作者和他们的孩子们（笑），燃烧现场宅腐魂的 LOLI、姐、娘（伪）、叔以及军团的战士们，嗜血厮杀的格斗玩家们以及激情（基情？）洋溢的演员歌手们，但最强的当属元气爆发的一般战斗员们，无敌的力量让人叹为观止（包括爬上 3 米 + 的涂鸦板上去写留言 战斗员 A：是……叠罗汉上去的吗？ 战斗员 B：大概吧）。

终于，Comiday 3rd 的成功举办使世界再次恢复了和平（雾）。时而回头看看，只是淡淡地觉得宇宙还很遥远，但是，也许，并不是遥不可及的地方。▲



今天猪肉全部合格

生在标题下 脚踩红地毯的竹刀妹子

女王 SAMA 与她的宠物

伪娘一只

长着阿部脸的小 9

逆袭的抱枕男

霹雳摊位 B

…位 B

上海 Comicup3.5 纪实

2008 PRESS START

今夜无人入眠 奏响希望与爱的诗篇

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY

■弹奏三味线的广原武美先生对日本民族乐器有着很深的造诣。

文 / 侑宇清音（『Melodies of Life』现场演唱）图 / 姚宇（游戏城寨特邀摄影）

随着指挥棒优雅的弧线，铜管乐器奏出号角般多姿的旋律线条，『怪物猎人』响彻整个上海国际体操中心。终于与那些早已融入我们生命中的旋律在同一时空相遇了。PRESS START 2008 游戏音乐会由此拉开了序幕。这场音乐会已经不仅仅是听觉的和视觉的，更是感觉的音乐会，是希望与爱的诗篇。我非常有幸能够作为一名中国的同人歌手参与这场音乐盛会，那些携带着动人旋律的画面，相信会一直留在大家心中。

Pomposo & Passionate （壮丽地 & 热烈地）

『怪物猎人』由铜管乐器带领着激昂的旋律伴随舞台上绚丽的灯光直冲心扉。而后的『洛克人 2』主题旋律活泼灵动，把观众带入栩栩如生的游戏世界中。上海歌剧院艺术团的艺术家们和指挥角田钢亮先生在橘色灯光的映衬下配合得天衣无缝。

『侍魂』、『忍者战士』是由日本传统乐器しゃみせん主奏。广元武美先生的演奏技巧精彩绝伦，しゃみせん独特的音色把这两首乐曲的意境表现得淋漓尽致。

当野岛一成、樱井政博、植松伸夫、竹本泰藏和酒井省吾五位主创人员上场时舞台上更是光辉夺目，观众们给予无限喝彩和掌声。其实，排练时他们五位在台下观看彩排的形象也是光辉无比的（五位一人坐一排，笑）。记得排练完成『生命的旋律』之后，我坐在舞台前回忆排练时的情景，不经意间抬头一看，原来是植松老师（=0=）。他亲切地与我握了手，和我愉快地交谈，当时激动得几乎掉了眼泪，植松先生对中国玩家的热情感到非常意外和高兴。

当返场曲目 LOCOLOCO 主题响起的时候全场观众无不振奋，他们合着音乐一起拍手，一起歌唱。屏幕中出现『片翼天使』的画面（屏幕也剧透了哈），纷纷把掌声给予上海电影艺术学院的同学们，合唱团充满气势的演唱使得观众的情绪愈发高涨，大家对游戏的热情完全爆发出来了！

Orgoglioso &Omnia （自豪的，全体的）

『超时空之鑰』柔美的前奏清新空灵，滗田先生优美的吉他声最后沁入人心底。这场海外首演 PRESS START 2008 音乐会带给我们无数感动，我们争取到了海外首演，这是全体中国玩家都感到自豪的事情。为了追求完美的演出效果，第一次的彩排乐队和合唱团一直排练至晚上八时，主办方之一的上海城市舞蹈公司和游戏城寨的各位付出了无数汗水。排练结束后走出大门的那一刻回头看见的是酒井先生在乐队中的背影和正在忙碌的 瓜和方寸 ~~ 恩，大家都很有爱，都在为最完美的 PRESS START 2008 而努力！

Elegante&Entustico （优雅高尚 & 热情的）

无论是奇异幻想的『Beyond The Bounds』，还是清新柔美

上半场	下半场
1. 怪物猎人	1. 荒野兵器 Wild Arms
2. 洛克人 2	2. 地底探险
3. 莱顿教授和不可思议的城镇	3. 汪达与巨像
4. 侍魂	4. ICO
5. 忍者战士	5. 恶魔城
6. 植松伸夫早期作品	6. 逆转裁判
7. 终极地带 – 引导亡灵之神（ZOE）	7. 超时空之轮 1 和 2
8. 伊苏	8. 最终幻想 9 Melodies Of Life ff9
9. 索尼克	
ENCORE 曲目：	
1.LOCOROCO 主题曲	
2. 最终幻想主题	
3. 最终幻想 7：萨菲罗斯主题《片翼の天使 ～ One-Winged Angel ～》	

『You Were There』。演唱者木村真纪小姐把两种不同风格的歌曲演绎得十分到位，舞台表现十分优雅动人。在场的观众无不听得如痴如醉。非常幸运，我与木村小姐的化妆间是一起，互相寒暄了双方国家人民的日常生活之后（笑），我们开始谈论今天的演出，木村小姐的英语说得非常流利，当得知我要穿金色礼服时，木村小姐主动把她的化妆品借给我。演出前给我很大的鼓励，真是优雅又高尚的艺术家～

指挥角田钢亮先生是整场音乐会的灵魂人物，一首首乐曲在他的指挥下完美呈现出游戏中各个场面的音乐意境。角田钢亮先生是世界著名青年指挥家，他的指挥既热情又优雅，和交响乐团配合得水乳交融，虽然语言不通，但是大家都有唯一的音乐作为语言，实在是太令人动容的画面。排练时，他非常礼貌的和我了握手，然后用音乐术语说了下曲子的各个方面，处理作品十分细致。每次过门的时候都用温柔的微笑给予提示，给了我很大的信心和力量。听说他还是『交响情人梦』里千秋王子的指挥顾问。

Martiale & Maestoso 行进地 & 庄严地

『逆转裁判』和『恶魔城』音乐色调肃穆隆重，行进般的旋律叩击着心弦。返场曲目之二『最终幻想主题』庄严神圣，仿佛想起历代最终幻想游戏中的画面。

记得在上海歌剧院彩排时一开始听到的就是『逆转裁判』和『恶魔城』。当时监督这两首曲子排练工作是的作曲家酒井省吾老师。日方人员拿了『Melodies of Life』谱子给我。乐谱十分华丽，各种音乐记号标示得非常清楚。交响乐版本是重新编的曲，乐队前奏部分还有歌曲第二乐段的衔接与 CD 中的原声有许多变化。总体的感觉与游戏里的原唱旋律感觉有些不同。

练习完喝水的时候听见一个亲切声音叫着 KIYONE SAN，回应的时候激动差点没被呛着。酒井老师用英语说恭喜你，我喜欢你的歌声。（于是一阵晕眩 III）然后很礼貌的和我握手，并且问我能否把歌词背出来，我回答说已经背出来了。酒井先生排练的时候神情非常庄严认真，追求完美，一个错音都不放过，非常佩服他的认真与执着。

PRESS START 按下开始键，迈向新的音乐旅程

这次的音乐会可以说是所有人一生的回忆，上面的单词远远不能概括音乐会所带来的感动。对于我来说，终于踏上了那片纯净的音乐世界，心中充满着对大家的感激，特别是歌唱时观众们鼓励、投入的目光给了我很大的信心。串起整场音乐的两位司仪非常敬业，高山小姐是要特别谢谢的，在演出之后的庆功宴会上，我与主创人员同桌用餐，高山小姐主动担任我的日语翻译，当时的气氛真的是十分好呢～多边形大哥十分风趣幽默，第一次当主持人就如此灵活出色，特别是在和我沟通的时候，确实给了观众很多笑料呢！

大家都是因为对游戏和音乐的爱而聚在一起的，PRESS START 2008 让我们看到了希望，充满着幸福与感慨，同时也充满着艰辛与困难，大家不都是在挫折与幸福中成长起来的嘛？所以，多些感恩，少些苛刻。期待明年的 PRESS START 2009 的绚丽诗篇！希望能在不久的将来看到我们自己的“PRESS START”。大气、强大而不失温柔的旋律，永远追逐你！▲

从发芽的新叶到业界的巨木

leaf 1994-2009

文/SSR.（自称 2ch 叶键板住人）

我们还只是刚刚发出嫩芽的小叶，但手却始终都伸向天空
并且不知不觉间将会成为牢牢地生根于大地、被仰视着的巨木吧

Leaf（リーフ）是株式会社 AQUAPLUS 的工口向游戏专用商标，在业界被通称为“葉つぱ”、“葉”，叶（葉）即 Leaf（リーフ）以汉字表示，FANS 自称“葉つ派”。当然，比起 AQUAPLUS 这个正式的会社名称，Leaf 的品牌反倒具有更悠久的历史和更广泛的知名度，可谓在 GALGAME 制作厂商中是不得不提到的一家。玩 TVGAME 你可以不知道 AQUAPLUS，但是玩 GALGAME，却不能不知道 Leaf。其作品无论从作画的水准、剧情以及音乐都有值得提到的地方，其影响和 FANS 的“热情”程度更是诞生出了不少业界里话、趣闻、黑历史，这都是我们在后面将提到的，在此之前还是先从 Leaf 的前身以及它的建立说起——

破土的嫩芽（1994-1995）

Leaf 的前身是日本兵库县伊丹市的有限会社 U-OFFICE，也是 Leaf 后来两个开发室之一的伊丹开发室（也就是再后来的大阪开发室）的前身，创办者是下川隆治和下川直哉父子。后来成为作曲家的下川直哉自小便对音乐表现出热爱与天赋，高中时代时他和折户伸治、石川真也和中上和英等人以制作游戏音乐为乐趣，每周都会到其中一人家中去聚会谈论音乐创作，而这些人后来也都成为了为 Leaf 作品作曲的主创成员（不过折户伸治在 1996 年参与完『雫』的制作后就退出了 Leaf，后来加入到 Key 担任作曲，代表作是和麻枝准合作制作的被誉为国宝级曲目的『鸟之诗』……）。

下川（下文的下川均为下川直哉）高中毕业后，最初和折户伸治一起跑到了 TGL（戯画）打工，1994 年 10 月创办 U-OFFICE。起初这是一家以制作游戏音乐为经营方向，为各家游戏厂商打工的音乐事务所，下川把经营权全部交给他父亲，自己专心搞起创作。1995 年他把 TGL 时代或高中时代结识的水无月徹（原画担当）、折户伸治和石川真也等人拉入工作室后开始制作游戏，并在这时启用了 Leaf 的品牌。

根据 1998 年 12 月号的 PC Angel 杂志的记载，Leaf 的含义是“**僕達はまだ芽が出たばかりの小さな葉つぱ、でもいつも天に向かって手を伸ばしていよう。そして、いつかきっと、大地にしっかりと根付く、見上げるほどの大木になろう。**”（我们还只是刚刚发出嫩芽的小叶，但手却始终都伸向天空。并且不知不觉间将会成为牢牢地生根于大地、被仰视着的巨木吧）

1995 年 2 月，第一款名为『DR2 **ナイト**雀鬼』的工口麻将 ADV 以 Leaf 的名义发售，随后在 8 月发售了第二款游戏『Filsnown』（RPG），11 月还用回以前 U-OFFICE 的商标发售了一般向 RPG『LEGAM』。但当时的 Leaf 还完全只是一家“泡沫**メーカー**”（泡沫厂商），水无月徹的作画还未成熟，也缺乏好的游戏剧本，结果就是市场评价相当低，均陷入了销售的苦战，连一些风浪都没有引起，就很快从大众视野中消失了。其中的一段趣话就是在第二作『Filsnown』中，作为隐藏要素可以在游戏中进入到 Leaf 的开发部，映入眼前的便是堆积如山的『DR2 **ナイト**雀鬼』……可见当时的销售困境。

电子小说奠定的根基（1996-1998）

转机随着水无月彻的大学友人高桥龙也的加入而到来。他不但带来了社长下川盼望已久的优秀游戏剧本，后来还带来了同为剧作家的原田宇陀儿和竹林明秀，至此 Leaf 轻视剧本的弊端被修正，也终于要开始有所作为了。

1996 年，水无月彻和他的同学组成了『高桥达哉』组合，合作推出了 Leaf Visual Novel Series（LVNS）的第一款作品『雫』（1996 年 1 月首发）和第二款作品『痕』（1996 年 7 月首发）。正如 LVNS 的表面意思所说，Leaf 的视觉小说品牌从这时确立，U-OFFICE 改名为 AQUA 株式会社，正式转型为电子小说、GALGAME 的开发会社，原来的 U-OFFICE 则成为旗下的音乐制作部门。Leaf 从剧本的极度缺乏到创作出以剧本为主打的游戏类型，期间的改变十分明显。进一步说，背景显示 CG，上面加上文字描述的电子小说游戏这一游戏类型也是在这一刻确立，对整个 GALGAME 业界都有极为深远的影响，后来我们所能玩到的 Key 等社的作品都与之有关。

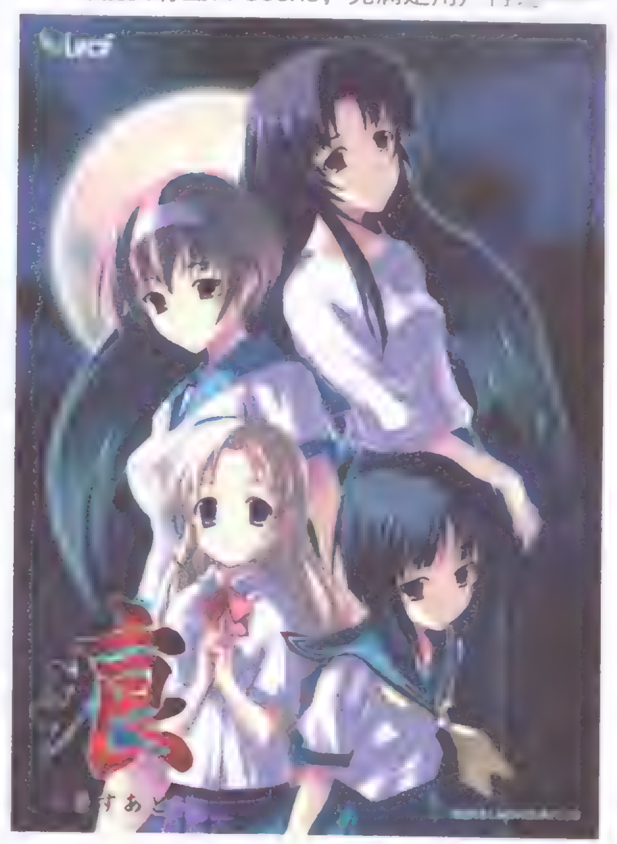
雫－しずく－　1996 年 1 月

『雫』描写了在看似普通的校园舞台下发生的疯狂故事：整日妄想用爆弹破坏地球的主人公長瀬祐介与拥有“毒电波”的学生会会长（男性）的对决（“毒电波”一词便自此诞生于『雫』，是指一种可以操纵人的超能力）。

剧情从校园内的一些同学开始出现异常行为，男主人公接到叔父長瀬源一郎的调查请求开始。后面的故事充满各种恶趣味，出于防止剧透以及文章篇幅的原因就不作更详细的介绍了（以下均是此原则）。

“5 分でHシーン”

游戏的另一个[illegible]口 Scene”：游戏序盘若[illegible]便会跳转至主人公的毕业日，[illegible]发狂，一边合唱着毕业曲一[illegible]谓是一代名场面。后来 Leaf 在[illegible]GIAN 杂志的采访中披露，由于以[illegible]式制作成人游戏『雫』是业界第一次，公司内部赞成否定声音不能一致，最后的结果便是[illegible]5 分钟就要有工口 Scene，先满足用户再[illegible]



痕－きずあと－　1996 年 7 月

LVNS 第二部的『痕』继承了前作风格，讲述主人公柏木耕一在大学假期与柏木家四姐妹共同生活，期间发生的惊悚与怪谈的故事。电视新闻播出了公园里的猎奇杀人事件，耕一发现其与自己夜里所梦见的情形如出一辙，而梦中的凶手正是突然涌现出不明杀人冲动的自己……

本作在 2002 年发售了复刻版。2005 年决定发售追加声音并重新绘制人设的 PSP 版，可惜最后流产，不过又决定了 Windows 重制版的制作……

此外，本作还涉及到 Leaf 史上三大黑历史之一的竹林秀明事件，不过这是下一章的后话了。

“長瀬一族”

“長瀬一族”的设定也是从本作开始。長瀬源一郎的亲戚長瀬源三郎登场，从此之后 Leaf 每逢伊丹开发部的作品都会有長瀬家的成员登场，东京开发部看心情偶尔也会有，可以看作是 Leaf 的招牌了。所谓“長瀬一族”，包括『ToHeart』的源四郎、源五郎，『白色相簿』主角常去的咖啡店的店长**フランク長瀬**，『ToHeart2』中十波由真的祖父**長瀬源蔵**等等，甚至连『传颂之物』这样舞台特殊的作品也有**ゲンジマル**（源次丸，和藤香 / **トウカ**同族的大叔）由于名字里有長瀬家爱用的通字“源”所以 FANS 们普遍认为他

也是長瀬家的（但是『ToHeart2』里木实那条老狗也叫**ゲンジマル**啊）……

『さおりんといっしょ!!』 1996 年 11 月

Leaf Amusement Soft 的第一弹，官方定义游戏类型为娱乐小品，内容是 Leaf 之前作品的介绍，一些番外篇、人气投票结果、小游戏等等，还有就是接下来『ToHeart』的角色介绍，内容相当丰富，完全就是一张 Leaf 的 FAN DISC。

『ToHeart』 1997 年 5 月

1997 年 LVNS 的第三部作品『ToHeart』发售，与前两作的风格全然不同，这次是高中校园恋爱群像故事，FANS 之间通称为 "TH"、"**東鳩**"（东鸠本来是日本制作糖果和点心的会社，这里取 ToHeart 的谐音，本作国内没有太统一的译名，『直击心脏』之类的纯捏他译名反倒流传得比较开，其实这类标题笔者觉得用英文就可以了），剧本和人设是『高彦达哉』和他们的朋友们，音乐也还是下川和他的老同学。

比起前两作的怪谈风格，『ToHeart』的轻小说风格无疑有着更广泛的市场，事实也的确如此。直到现在『ToHeart』的品牌范围横扫游戏、动画、广播剧、漫画和小说，仅仅游戏就发售了 5 个版本以上，而且还创造了神岸明、来栖川姐妹、女仆机器人和樱花色校服等多项有影响的经典设定（沿用其设定的作品中最知名的就是『幸运星』了。）；1999 年的动画版也是一致好评。同时本作也涉及到 AQUA 的一个转折点，以至于我要在之后将其单独列出为一节。

这三部曲发售后，Leaf 就此确立了自己在エロ游戏业界的顶尖地位。从泡沫小厂到业界名牌的转变，时间上不过 1 年半——而这时，Leaf 的会社名还是叫 AQUA，AQUAPLUS 这个名字也还未诞生……

『初音のないしょ!!』 1997 年 11 月

Leaf Amusement Soft 的第二弹，距离前一张整整一年，内容是『ToHeart』的番外篇、小游戏、人气投票结果以及下一作『WHITEALBUM』的角色介绍。

『WHITE ALBUM』 1998 年 5 月

1998 年 5 月发售，译名『白色相簿』，游戏系统增加了可以增减的主人公体力和女主角好感度，以及可以操作主人公触发事件的 AVG・ADV 要素，不再是单纯的 Visual Novel，是 Leaf 尝试转换 LVNS 路线而制作的作品。

『白色相簿』由如今 Leaf 四大当家画师之一的**カワタヒサシ**负责人设（不过当时他的画风与现在完全是天壤之别，制作中的 PS3 版 WA 人设还是由他负责，大家可以自己对比一下）。**カワタ**其实是 U-OFFICE 时代的老社员了，参与过『LEGAM』的制作，TH 时也分担了一些工作，早期一直用**ら**～・YOU、河田優、河田正人、親父油等笔名，自己有同人社团油屋。而游戏剧本则由原田宇陀儿主笔，处处可见其特有的文学・哲学风笔法——简单说就是很多对话根本就文学到不是日常对话能说出来的。

『白色相簿』的时代背景设定在 1986 年，主题是国民偶像歌手与忙碌的偶像恋人。名要素在于 NTR（寝取，挖墙脚）和外遇等当时其他的 GALGAME 中少见的邪恶要素，本作男主角藤井冬弥更是被后世评为 GALGAME 著名的四大人渣之一，和鸣海孝之、伊藤诚、土见稟并列（编者注：『二次元狂热』第五期的 "
冬弥的忧郁" 一文对 "四大人渣" 的提
同的观点）。

由于『白色相簿』蕴含上述的黑暗邪
再加上 VN 路线的转变，引发了那些因
作『ToHeart』而成为 Leaf 派的 Fans 们
发售后本作评价相当糟糕。不过之后 Le
在不断远离 VN 路线，倒也制作出不少更具
戏性" 的佳作，加上近年来大家口味的
本作已经被平反了，现在『白色相簿』
丹开发室黄金期的最后一作被供奉着……

2008 年是『白色相簿』发售十周年，
顺势推出了 PS3 重制版和 TV 动画。TV
作『魔法少女奈叶』系列的**セブン・アー**
负责，目前看制作的算非常精良，从 OP
片气氛就有浓厚的 80 世代风，**カワタ**人
的还原也很出色，原田那剧本的说话风
了。（笑）

东京输入的养分（1998-1999）

几乎在『WHITE ALBUM』制作发售的同时，Leaf 从 F&C 挖来了『Pia **キャロットへようこそ!!**』（欢迎来到咖啡屋）的主要制作人员，包括 Leaf 四大画师中的三位：**みつみ**美里、甘露樹和他们的师傅**なかむらたけし**（中村毅），另外还有**鷲見**努，高橋政吉等人。1998 年以这些人为主要成员的 Leaf 东京开发室设立，从此就形成了 Leaf 独特的伊丹・东京双线工作模式。两个小组有各自的剧作家和画师，除了音乐都是“下川同学会”负责以及在部分作品中会合作外，没有更多的共同点，反倒有不少风格差异，也因此有着不同的 FANS 群体——当作是两个品牌也不为过。

或许是由于东京开发室的加入，AQUA 从 1999 年起正式改名为株式会社 AQUAPLUS 了。在此之前一些杂志访谈的落款中已经偶尔有 AQUAPLUS 的字样，两者一度混用。不过从『電撃大王 12 月号』（1999 年 11 月 18 日发售）的『To Heart』漫画版连载开始，之后的会社名都被统一为 AQUAPLUS。

在 1999 年 5 月，AQUAPLUS 设立了专门负责制作和发行 Leaf 游戏音乐歌曲的株式会社 F.I.X Records，其第一作是 PS 版『ToHeart』的 OST，如今的歌姬主要有中山愛梨沙、上原**れな**和 Suara 等。Suara 大家都很熟悉了，代表曲是 TVA『传颂之物』的主题曲“夢想歌”；上原**れな**是去年和今年的重点培养对象，几个新作的主题曲都交给她了，还和『ToHeart2』中久寿川莎莎拉的声优小野涼子、小麻前辈的声优小暮英麻三人组成了偶像组合；中山愛梨沙代表曲有『To Heart2』主题曲“Heart to Heart”、TVA『漫画同人会 R』主题曲“Fly”等等，早年活动比较频繁，但很久都见不到人影了，连最近 AQUAPLUS Festival 2008 的演唱会也没出场，不知道是隐退还是怎样了，很让人担心呢……

TVA『To Heart』 1999 年、2004 年

伴随着漫画版『To Heart』的推出，同年更为重要的是以 AQUAPLUS 名义先后制作的『To Heart』全年龄 PS 版和一般向 TV 动画。『To Heart』动画版避开了激烈的感情线，着重描写温馨的日常生活，因此被称作是 Galgame 改编作难得的经典。2004 制作的续篇依然获得好评（在这一点其后辈『ToHeart2』的 TVA 和 OVA 显然无论如何也比及不上）；PS 版『To Heart』也卖出了约 10 万套的好成绩，两者使得 AQUAPLUS 的名字在一般用户群之中传开，Leaf 与 AQUAPLUS 的分工大概也就在这时形成了。

『こみっくパーティー』 1999 年 5 月

本作是 Leaf 东京开发室开始崭露头角的代表作，先后在 PC、DC、PSP 平台制作，并进行了相当成功的动画化和漫画化，可谓与『To Heart』齐名的 Leaf 看板作。标题即“Comic Party”的假名，中文译名有漫画派对、漫画同人会等。

『Comic Party』的游戏类型定义为恋爱 ADV+ 恋爱 SLG，舞台是名为 ComicParty 同人

志即壳会（参考 Comic Market），作为同人志作者的主人公千堂和树不仅要和大学同学（主要是女性）、其他同人作家（主要是女性）、即壳会工作人员（主要是女性）、印刷社工作人员（主要是女性）、购买者（主要是女性）处理好关系（ADV 模式），还要在 SLG 模式中准时画完在 CP 出售的同人本。

由于人设是来自 F&C 的美里和甘露等人负责，所以 Comic Party 的作画比以往提高了不止一个档次，加之游戏舞台的独特（说起来近年来描写同人作家或御宅族生活的作品也越来越多了……），Leaf 的用户群又一次拓展了……Leaf 后来还曾举办过和 Comic Party 同名的同人志即壳会，也是 Leaf 三大黑历史之一（后述）。

有趣的是，游戏中出现的同人社团名在现实中都可以找到对照。例如大庭詠美的“CAT OR FISH!?”捏他自みつみ美里的“CUT A DASH!!”；千堂和树的“ブラザー2”恶搞的是甘露树的“Blazer-One（ブレザー・ワン）”，猪名川由宇的“辛味亭”则来源是甘露树社团的曾用名“甘味堂”。

TV 动画版『Comic Party』先后在 2001 年和 2003 年制作过两期，其中 2003 年的 Revolution 版有女装和树、网球公主瑞希、果瑞希（最终话）等经典设定，是不错的欢乐剧。在 2008 年白色相簿十周年之际，Leaf 发表了 PS3 版和 TVA 版的制作企划；2009 年是『Comic Party』十周年，不知 Leaf 会有什么举动……

在风雨中摇曳（2000-2001）

前面都是 Leaf 对业界的巨大影响、用户群的不断扩大，现在终于要谈到 Leaf 的黑历史了。（笑）

所谓 Leaf 三大黑历史，即“竹林明秀事件”、“Comic Party 事件”和“552 文书事件”，这三个事件相对独立所以并列为三大主线黑历史，其实之间还掺杂着“叶键板失控事件”、“Leaf 揭示板关闭事件”和“谁彼事件”等等与三大黑历史相关联的支线事件，一起组成了从 2000 年到 2001 年 Leaf 最黑暗最艰苦的时代——

竹林明秀事件与 2ch 叶键板的设立　1999 年年末

竹林明秀，笔名青紫、青村早紀，如前文所述是与高桥龙也等人一起被称作 Leaf 伊丹开发室黄金一代的人物，此前『痕』『ToHeart』和『WHITE ALBUM』的剧本都有他的参与。但是这其中他以青村早紀笔名撰写的『痕』的附加剧本 1999 年末在网上被传为是抄袭自吉沢景介的小说『できすぎ』……

日本今天最大的匿名揭示板 2ch 当时已经诞生（1999 年 5 月底建立），竹林明秀事件也正是被传为爆发于 2ch，至少是在 2ch 被炒作起来。当时游戏板完全被 Leaf Fans 的“超先生”（2ch 众对竹林明秀的讽刺称谓）讨论帖“刷屏”。事件局外者们对此不满而找到管理员，于是游戏板被分裂为 PC 游戏、家用游戏、エロ游戏等板块。不过エロ游戏板依然还是被“刷屏”，于是叶键板诞生（之所以拉上 Key 是因为同年 Key Fans 的一些“光荣壮举”，包括无意义刷屏、集体通宵排队 Comike 等等，同样是给大家造成困扰的一批人）。

The King of ComiPa!
vol.11

总之 Leafkey 揭示板这个响亮的名字就此出现，之后 Leaf、Key 的一些黑历史也与此不无关系，还有一个壮举就是开创了“叶键板最萌投票决选”这个活动，第一回优胜者是『痕』中的柏木千鹤。叶键最萌逐渐影响到 2ch 全板，后来同一个系统的“2ch 全板人气投票决选”也顺势举办了。虽然被称作是“隔离板的隔离板”（工口板隔离自游戏板，叶键板隔离自工口板），但在另一个侧面，Leaf 和 Key 当年的影响力和 FANS 热情是不容置疑的。

最后在 2001 年 3 月，经过一番调停 AQUAPLUS 主页刊登了谢罪文向出版方讲谈社和作者公开道歉，之后『痕』再复刻时这一章节都被删去，竹林明秀也停止了青村早紀笔名的使用，可以认为抄袭行为的确存在。

猪名川でいこう!!』 2000 年 1 月

这边伊丹开发室由于竹林秀明事件处于水深火热中，东京开发室趁着『ComicParty』的余热发售了 Leaf Amusement Soft 的第三作，内容依旧是旧作欣赏、新作介绍、人气投票、小游戏、外传等等。

Comic Party 事件和 Leaf 揭示板的失控 Comiket 2000 年初

趁着『Comic Party』的余热，Leaf 第二个黑历史出现——这次轮到东京沦陷了。由于之前事件的影响，Leaf 没能参加当年的
Comiket，于是 2008 年 4 月 23 日在通称“
Sight”的东京有明国际展览馆举办了自己的
人志贩卖会，名字就是“Comic Party”。“
Sight”是近年来 Comiket 的展览地，其
倒三角造型经常出现在宣传画中，『ComicPa
原作中的舞台也是这里。

Leaf 东京开发室虽然制作出了一款
同人社团主题 Galgame，但却没有从中学
点经营同人志贩卖会的经验，不少人气
给了面子报名参与，结果到了才发现实
场馆只有一个大厅，再加上由于宣传不
来访客不少都是不理解贩卖会规则的新
场从早到晚都处于混乱中，这个活动
地失败了。

事后担当志愿者的东京开发室 Fans
上表达了自己的失望情绪，正好与伊丹
Fans 对美里等“F&C 人”带来的风格转变
满一拍即合，Leaf 的公式揭示板（官网
从此火爆了起来。Leaf 在活动中的失
Fans 在揭示板上的失控，各种批判井喷
对此 Leaf 采取铁腕政策还击，抹杀了一
谐言论。

另外，可能是考虑到 Comi cParty
和 Leaf 在业界的地位，这年开始 Comi
会为 Leaf 和 Key 设立了专门展区（参考
KeyFans 也对 Comiket 造成了不少困
C60 开始一直延续到今年夏天将举行的
Leaf Key 组合的名字正式亮相于网络之

まじかる☆アンティーク　2000年4月

伊丹开发室在竹林秀明事件中挣扎着制作出来的作品，也是伊丹黄金一代的最后一作。高桥龙也写了支线剧本，水无月徹担任原画协力，但主要工作由椎原旬（企划和剧本）和はぎやまさかげ（原画）两个新人负责。游戏主题是经营着古董商店的魔法故事，类型是混合了经营模拟要素的 ADV 游戏，可以看作为 Leaf 继 ComicParty 后在 SLG 路线的继续贯彻。问题就在于伊丹剧情派 Fans 本来就不吃东京部 ComicParty 这一套，这次伊丹也制作出这么一款作品大家接受不了，自然没有受到之前三部曲一样的高评价，反而成为了 Leaf 游戏作品中几乎最为无名气的一作。

伊丹开发部的末期　2000年6月

『まじかる☆アンティーク』发售不久，包括高桥龙也、水无月徹、原田宇陀儿在内的原伊丹主要成员，外加新人はぎやまさかげ和椎原旬都在 6 ~ 7 月主动退社或被辞退，只剩下カワタヒサシ，还有竹林明秀。作为本社的伊丹开发部瞬间支离破碎，伊丹黄金期就此结束。大概实在经营不下去了，随后 Leaf 把伊丹部转移到大阪，成立大阪开发部以便于招纳人才，伊丹开发部这块招牌也就此消失了。不过 Leaf Fans 们此时对此都还毫不知情，Leaf 此时放出了打算重回 LVNS 三部曲路线的新作『誰彼』的制作消息，大家都开始期待新作了。在这里说句外话，はぎやまさかげ退社后跑到 Alicesoft 工作，现在还有自己的同人社团"Fountain's Square"，画风不错，也算比较有名了。

誰彼－たそがれ－　2001年2月

本来是原田宇陀儿负责的剧本，不过由于原田的中途退社，剧本就交给了竹林明秀……由于路线回归所以老 Fans 们都很期待，但可能因为期待越多失望越多，加上竹林明秀事件的添油加醋，这部作品成了 Leaf 史上第一问题作。

在『誰彼－たそがれ－』中，主人公坂神蝉丸隶属于二战时的日军特种部队，和部队里的其他战友一样，他拥有高人一等的超能力。战败后，政府畏惧于他们的能力，想了个办法将该部队的人放进地下室的石棺冻了起来。50 年后坂神蝉丸的石棺被打开，但他苏醒过来刚恢复知觉，就遭到原来同僚御堂的袭击。坂神蝉丸好不容易逃了出来，偶遇了来地下室玩耍的女孩月代和夕雾……本作的设定很奇妙，故事背景还算吸引人，但剧情本身让人摸不透，很多问题交代不清，加上作者竹林明秀本身的问题，使得该作成为了叶键板上嘴炮的靶心。

游戏人设自然交给大阪开发部第一画师的カワタヒサシ，他在本作用的笔名是河田优，不过画风还基本是『白色相簿』时的风格。系统方面引入了 ACTIVE DRAMATIZE NOVEL 的动画小说系统，在当时算一个创举，但也没博得来多少称赞。

■ "誰彼 100 円"

『誰彼』2 月份发售，6 月 29 日在大阪 Sofmap 被挂出了 100 日元的"天价"，虽然后来被证明只是宣传活动，只是来店前 30 名可以用这个价格买到，但大家都在网上表示就算是真的，有 100 日元也都更愿意去等等（好像时间轴错了，不管了）。最后"誰彼 100 円"这个八卦还是成为了网上嘴仗的炮弹，这一作至此完全成为耻辱作，竹林明秀很快就从 Leaf 打包走人了。

■ "感感俺俺"和"リアルリアリティ"

"リアルリアリティ"（Real Reality，略称 RR）是竹林明秀的行文特色，指对单词音节的重复性运用（一般是在装 13）造成的奇妙语句，最出名的一句即出现在『誰彼』中的"感感俺俺"——"おまえがいま感じている感情は精神的疾患の一種だ。しずめる方法は俺が知っている。俺に任せろ"（你现在感觉到的感情是一种精神疾病，解决的方法俺知道，让俺来吧）

"552 文書"・葉鍵板 2・14 事件　2001年2月

2 月 14 日情人节，『誰彼』发售不到一周，一份名为 552.txt 的文件从 2ch 叶键板流出，通称"552 文书"。该"文书"记载有 Leaf 职员内部论坛从 2000 年 4 月 20 日至 2000 年 9 月 16 日的 212 条聊天记录，涉及到很多 Leaf 内部的黑色内幕，Fans 们直到此时才得知上文所提到的高桥、水无月等人已经退社的事情，此外还包括两个开发部关于资金分配争端问题、一些职员对会社工作气氛的不满等等内容。虽然对于一个大型的会社，内部有些分歧和不快在所难免，但是流传到外界造成的就是形象的崩坏以及 Fans 的失望。

3 月，竹林秀明事件的裁决结果出来了，Leaf 在自己的主页上挂了一个月的道歉声明。另外对于同期『ComicParty』DC 移植版中会导致游戏不能继续的恶性 BUG 的答复，Leaf 也是闪烁其辞。这一堆恶性事件凑在一起，对 Leaf 的官网论坛的混乱来说有如火上添油。起初 Leaf 把事件关联的关键词设为屏蔽字禁止谈论，于是 Fans 们索性玩起了藏头诗，到 8 月，Leaf 索性直接关闭了论坛。

P/ECE 发售　2001年11月

之后 Leaf 就消停了，直到次年 4 月才发售新作品。AQUAPLUS 则抽风地在 2001 年 11 月 30 日发售了携带游戏机 P/ECE——这时候正是 GBA 如日中天的时代。不过不要误会，两者市场定位不一样，P/ECE 从一开始也就是作为 FANS 机存在，AQUAPLUS 给这台掌机制作了 6 款官方游戏，后来还提供了和『传颂之物』等新作的联动功能。虽然官方游戏只有 6 款，但类型很丰富。从 ACT、SLG、RPG、卡片游戏应有尽有，舞台、人物都是来自 Leaf 的代表作，Fans 也能玩得很愉快。另外 P/ECE 有比较容易的游戏开发平台，所以也有不少同人游戏被制作出来。

雨后初晴（2002-2005）

按当时的状况，如果没法再做出优秀的作品，也许 Leaf 就真要挂了，AQUAPLUS 甚至在 2002 年初开始干起了饮食店。但是东京开发部菅宗光负责企划・剧本的『**うたわれるもの**』在 2002 年 4 月发售，总算迎来了转机

うたわれるもの　2002 年 4 月

『**うたわれるもの**』的准确意思为“被歌颂的存在”，国内普遍译为『传颂之物』或『传诵之物』等等，但后来有人提出按照剧情应译为『受赞颂者』『被传颂者』等等，大家各选所爱吧

游戏类型为 ADV+SRPG，舞台是充满兽耳・兽尾・有翼族的古装・异族・战国时代，据说在服饰、固有名词等方面参考了现在生活在北海道中北部的阿伊努民族

菅宗光负责的剧本以主人公哈库奥罗的第一人称视角书写，AVG 模式和 SRPG 战斗模式交替进行。以受伤倒在路边的面罩男哈库奥罗接受素未谋面的兽耳少女艾露露的治疗为起点，玩家将经历哈库奥罗领导人民起义反抗暴政、领导卫国斗争、解放他国受压迫民众的战争到保卫全世界大致四个阶段

大陆的历史以及哈库奥罗究竟是谁？这些异民族又是如何产生？谜底在随着战争的扩大逐步揭开，最后给了玩家们一个巨大的意外——

本以为是异世界的架空大陆，实际却是人类文明毁灭后的未来……

『**うたわれるもの**』的人设由甘露树包揽，萌度十足。剧情从结尾看是泣系，从内容看则是架空历史，设定非常丰富，整体看起来已经够独特的民族风最后加入超未来要素让人眼前一亮。战斗系统也做得像模像样，因此迎合了各种 Fans 的口味，终于让大家都比较满意了

2006 年 4 月『**うたわれるもの**』改编为 TV 动画，也是很值得一看的一部，“Leaf の歌姬”Suara 在其中演唱了主题曲“夢想歌”，一炮走红成为 Animelo 级的歌手。同年又发售了 PS2 移植版『**うたわれるもの　散りゆく者への子守唄**』，借着动画的热潮热销 10 万套，在日本 amazon 游戏部门年度销量榜位列第四名。随后 2007 年年末发表了 OVA 制作计划，2008 年年末则有移植 PSP 的计划

■ “うたわれるものは日本史 A”

这个八卦是『传颂之物』动画版热播后才有的，因此不是出自叶键板而是出自动画板。“Fate **は**文学”“CLANNAD **は**人生”之类的流行语应该不少人听过，近两年“○○**は** ××”格式的流行语又增加了不少，近期热门动画多数都有了，『传颂之物』的版本就是“传颂之物是日本史课本 A 册”。至于为什么，参考上面的剧透就明白了。这句话本身就是剧透嘛（话说过来把这些流行语的八卦都考据出来也是一篇挺有意思的文章吧）。

テネレッツァ －Tenerezza－　2003 年 1 月

本作是以 AQUAPLUS 的品牌发售的，并且从未以 Leaf 的品牌移植・复刻过。平台为

Routes
Lisa Vixen

Xbox 和 Windows（2003 年 3 月发售），类型为 ARPG，中译名『童话物语』『童话战记』等等。Q 版风格，全 3D，人设**カワタヒサシ**，剧本永田和久，舞台是魔法商业都市**エスペランサ**，经营着万事屋的魔法少女 Tenerezza 解决来访的一件件委托的物语。

『Tenerezza』作为 RPG 要素的魔法系统和宠物系统都值得一番钻研，是不错的小品级 RPG，尤其出在 XBOX 这款缺乏日式游戏的主机上，更受到追捧了，有人评价其甚至可以媲美 DC 上的 RPG 名作『格兰蒂亚』（编者注：《动画基地》视频光盘曾经有一首很受读者喜欢的片头歌『香风』就是该作的主题歌）。

『Routes』 2003 年 2 月

主人公那須宗一外表看似只是普通的学生，但实际身份是世界顶尖的情报员，人送外号『NASTY BOY』，宗一的周围最近发生了大型船舶消失事件，于是又一次行动开始了……

『童话物语』一个月之后，新作『Routes』发售了，这次回到了 Leaf 的商标——由大阪开发室推出的 LVNS 的第四部作品（不知大家还记得 LVNS 的全称吗？“Leaf Visual Novel Series”），这次距离上一部 LVNS『ToHeart』隔了已经有 6 年之久了……

『Routes』的剧本由刚刚完成『Tenerezza』的永田和久与新人**まるいたけし**合作，人设还是**カワタヒサシ**（大阪开发室的开发速度够神奇）。总的来说，游戏反响不大，没什么趣谈发生，卖的也没有 LVNS 三部曲好，后来倒是有移植到 PS2 和 PSP 平台上（编者注：『Routes』的主题歌“**あなたを想いたい**”和“**君をのせて**”都非常好听）。

『天使のいない 12 月』 2003 年 9 月

『没有天使的 12 月』是东京开发室初次制作的 Visual Novel，也是初次涉及黑暗题材。剧

本由三宅章介负责，人设是中村毅和みつみ美里。『没有天使的 12 月』是一部黑暗主题的作品，以滥情、孤独感、自杀冲动和不确定的人际关系等青春期的负面因素，讲述着对人际关系漠不关心的主人公和女孩们发生关系之后的故事。

本作着重书写了角色们的内心痛苦，被 Fans 概括为“**鬱ゲー**”（忧郁游戏），各个女主角的结局中都有很多没能解决的憾事，让人读完后意犹未尽，因此这些结局是否为 Happy END 也一直众说纷纭。大概是剧情有够郁闷，游戏评价呈现两极化，但从销量上看已经达到了『传颂之物』的水平。

『没有天使的 12 月』只制作过 PC 工口版，虽然也有很多 FANS 期待移植家用机，但是游戏的某些描写与游戏主线牵连太深，难以删去，故一直没有移植。

“超先生のいない 12 月” 2003 年 11 月

东京时间 11 月 23 日午前 9 时 40 分，超先生竹林明秀在大阪市西区 172 号路口驾驶摩托撞向大卡车身亡，享年 31 岁。2ch 众闻超先生之急逝，无不泪下，总结了超先生生前的“盗作”、“感感俺俺”、“RR”和“谁彼百円”等等功绩，开始了自发的悼念行动，大致就是又一轮的主题刷屏。由于 Leaf 新作『没有天使的 12 月』在同年 9 月发售，于是这一年 12 月还出现了『没有超先生的 12 月』的说法。

、アルルゥとあそぼ!! 2004 年 4 月

Leaf Amusement Soft 第四作，集合了 ACT、麻将脱衣游戏、RPG、SLG、番外篇各一部，参战作品从『ComicParty』到『没有天使的 12 月』,『传颂之物・迷你 ACT 解放者战记』和『Routes EXTRA MISSON（外传）』是重头部分，还附赠了一些壁纸、系统音等等。从 Leaf Amusement Soft 中的小游戏中已经可以看到后面一些作品的影子。

ToHeart2 2004 年 12 月

这次 Leaf 集结大阪・东京两开发部的人力开发的重头作——LVNS 第五作『ToHeart2』在 PS2 平台发售，四大画师和在职的三宅章介、菅宗光、枕流以及**まるいたけし**等人全部投入其中。最后和前作一样卖了 10 万套以上。故事的舞台是前作的两年后的同一所学园，角色们所穿的也是相同的校服。此时前作的主要开发人员都已经退社，故没有出现前作人物再登场，但是音乐旋律上等有共通之处。

在『ToHeart2』中讲述了主人公河野贵明与各种各样女孩子从相遇到恋爱的故事，温馨、纯爱、感动和细腻的心理描写等等要素都做得很足，不同的路线也迎合了不同的口味。比较人气的角色有向坂环、小牧爱佳和柚原木实三名，小牧爱佳更是成为 2006 年“第二回叶键板最萌投票决选”的优胜者。本作发售后一直到两年后都是极热门的话题（换句话说 Leaf 到现在都还在吃这作的老本），在同人画、痛车等方面都有体现，人气程度就不多说了。

由于 PS2 版是一般向游戏非常纯洁，结果据说不少购买者直接写信要求出工口版，虽然不知道真假，反正一年之后 Leaf 推出的工口版是用的这个理由，因为涉及到的趣谈比 PS2 版还多，所以在后文会另做说明。

Tears to Tiara 2005 年 4 月

大陆的神圣帝国开始对外扩张，战事波及到了边远地区的艾林岛。岛上的古尔族人想起了他们祖先的朋友魔王 Arawn（主角），于是试图以巫女 Riannon（女主角）作为祭品将其唤醒。仪式在 Riannon 兄长的阻挠下未能完成，但 Arawn 已经被成功唤醒，并开始了同

Riannon 一起率领岛民与侵略者神圣帝国的对抗行动……2005 年的『Tears to Tiara』(『泪洒三重冠』) 是由大阪开发室统筹、**まるいたけし**负责企划兼剧本的一作，和『传颂之物』一样是 AVG+SRPG 类型，但是舞台和剧本变为了西洋幻想风格。系统方面，SRPG 模式采用半即时战斗，被认为是『**アルルゥとあそぼ!!**』中收录的迷你游戏“**グエンディーナの魔女**”的系统的继承。本作的人设是古寺成，来自伊丹开发室变为大阪开发室后的大阪本社的第二画师 (第一是**カワタヒサシ**)，虽然他此时的表现还比不上四大画师，但也算是中规中矩。

2008 年 7 月本作的重制版『Tears to Tiara 花冠の大地』登录 PS3，但只有主线剧情和登场人物与『Tears to Tiara』一致。由于是家用机平台删除了エロ要素，因此可以全部换成大牌声优。战斗系统改回了回合制并进行了还算不错的 3D 化，人设由甘露树、中村毅等重新设计，支线剧本也有不少变动，使得整个游戏焕然一新，可算是 PS3 上 Galgame 不可不提的一作。本作动画版将于 2009 年 4 月播放，由『传颂之物』动画版的主要制作成员负责，声优延续 PS3 版。

鎖 – クサリ –　　2005 年 9 月

Leaf 挑战虐待系重口味剧本的第一作，因此『**鎖 – クサリ –**』在 Leaf 本就风格迥异的历代作品中也显得格外突出。本作剧本是枕流，虽然是大阪开发室的作品，但原画部分外包给了非 AQUAPLUS 社员的**ぴめこ** (同人社团 QP:FLAPPER)，并由东京开发室的**みつみ**美里兼修。在『**鎖 – クサリ –**』中，主人公香月恭介参加了友人母亲主持的高速实验船“**バシリスク**”的试航，但这场原本的修学旅行，却在营救了漂流者岸田洋一后发生了变化。剧中主人公不仅要与杀人鬼展开搏斗，还要营救危难之中的船客女主角们，当然她们有的会获救，有的则会落入魔爪……从这一作开始 Suara 开始和 Leaf 合作，本作的 OP 和 ED 都是由她演唱，ED“星座”入选了今年 animelo，在当时评价也是很高。

ToHeart2XRATED　　2005 年 12 月

『ToHeart2』发售一年后，Leaf 又发售了追加エロ要素和新角色久寿川**ささら**的 PC 版『ToHeart2XRATED』，下川在采访中提到发售原因正如前文所说——Fans 们强烈要求……

『ToHeart2X』作为逆移植游戏在当时引起了话题，一方面是因为纯纯的爱变邪恶了总有人要受不了，还有就是新追加的久寿川**ささら**路比较特殊。她的剧本是众角色中最长的，内容也很特殊。从学园篇到家庭篇再到私奔篇，饱含了友情、励志、真爱、催泪等要素，百合、女仆、拘束之类的杀必死萌要素也一应俱全，单一条线就迎合了不同人的口味，同时使得**ささら**在性格的复杂性等方面在本作中相对饱满和出彩。游戏发售后的各次人气投票中，久寿川**ささら**顺理成章地成为 TH2 的最人气角色之一，相关周边 PVC 等也是年年出新。此外，**ささら**还是**カワタ**笔下最成功的角色，Leaf 御三家就此升为四天王。本作最后也卖了 10 万套，同年还出了部 TV 动画，不过没有新角色**ささら**等，制作得也很糟糕。随后 OVA 的制作计划发布，补完了 TV 未登场角色，其中小牧郁乃篇的制作水准相当高。不过郁乃篇也好**ささら**篇也好都和游戏剧情联系不大只能算外传，这点很遗憾。

■ “もっとセックスする”

“更○○ ×× 些吧”，『ToHeart2X』的名台词，小牧爱佳线的主人公独白，也是和“感感俺俺”并列的 Leaf 名台词。据说 TH2X 发售前网上就前所未闻的流出了全部 CG，其中部分图片是连带文字的游戏截图，这句话就在其中，而且还正好迎合了一部分人看了 CG 后的心理……然后就这么传开了。

■ “ささらの可爱さは異常”

不是原作的原句，不过原作**ささら**线倒是经常用可爱这个词形容她，Fans 们觉得不够，表示要用异常可爱来形容，就有了“莎莎拉可爱得异常”这句流行语，“×× **の○○は異常**”流行了起来，比如同样是**ささら**后来还有句“**ささらのエロさは異常**”(这个就不翻)。至于为何用“异常”，大致是因为官方之前在宣传**ささら**的口癖“**バカ**”(笨蛋) 等等，大家觉得既然这个也是明日香等角色口头禅，就以为会是傲娇学生会长系角色，结果拿到手开始剧情后，却发现她表面上是冷感美人，真正的性格则是弱气和内向等等，遇上喜欢的动物甚至还有天然的一面，令玩家不得不感慨和预期差别实在是“异常”地大……

枝叶繁茂时（2006-2009）

『ToHeart2x』火了，Leaf 就开始吃老本了……2006 到 2008 年居然就出了三个游戏，一个只是部麻将，一个是吃 TH2 的老本的 FanDisc，另一部 RPG 新作也被评为地雷。

另一边 AQUAPLUS 却没闲着，『ComicParty』、『Routes』、『痕』、『传颂之物』、『泪洒三重冠』和『白色相簿』先后宣布登录 PSP 或 PS3，成为了 SONY 主机最重要的 AVG 游戏厂商之一。动画这边也先后把『ToHeart2』、『传颂之物』搬上荧幕，2009 年目前 Leaf 就已经有一月的『白色相簿』，四月的『泪洒三重冠』以及『OVA TH2ad plus』和『OVA 传颂之物』四部动画。

Leaf 在向一般用户层拓展的行动是明显可以见得的，因此 2006 年至今的第六阶段是传统 GALGAME 名牌 Leaf 在分支领域不断发展的枝繁[illegible]

フルアニ　　2006 年 7 月

みつみ美里担当人设的二人日式麻将，有类似 AVG 的剧情，不过很短，这点最为 Fans 们所诟病，但职员里实际上根本就没专门负责剧本的人。本作为全动画，大部分预算也用在这里了，总的来说是实验性的作品，卖的也很一般……本作出完后 Leaf 就又开始吃老本了。

ToHeart2 AnotherDays　　2008 年 3 月

吃『TH2X』老本的一作，由两开发部合作完成。除了木实和环姐外，可攻略角色都是前作不能攻略的配角，包括小麻前辈、郁乃妹妹等人气角色。游戏类型不再是和前作一样的 Visual novel，改为了文字描述和对话框在屏幕下端的 AVG。此外本作还是 Leaf 第一次登陆 Vista。

剧本方面，不少人觉得没有前作好，一是相当刻意地在路人化前作木实环姐外的其他角色，二是工口情节较做作和刻意。另外时间上

『ToHeart2 AnotherDays』在前作之后，但剧情却与前作平行，如果对前作配角们没有爱的话也就没有一定要玩的必要了。

不过尽管『ToHeart2 AnotherDays』评价一般，但卖得还不错，各个店铺的 2008 年度销量榜中都在前几名，Leaf 吃老本吃得很香，这样也好，再用力开发出一作素质好一些的吧。

『君が呼ぶ、メギドの丘で』　　2008 年 12 月

本作的游戏类型不再是 AVG+RPG 而是纯 RPG，并且包括角色立绘在内都是全 3D 制作（3D 化后的 Leaf 角色还是很萌的）。剧本由枕流负责，主原画是刚从 Alicesoft 跳槽过来的 Karen，他曾参与过『**夜が来る！**』等作品的人设，另外的四大画师也协助进行人设，[illegible]位角色都是 Karen 笔下的角色，[illegible]人设比较一般，还好 3D 化后不错，[illegible] CG 部分就没办法了。还有就是游戏[illegible]高的**バディ**与**セシリア**都是非 Karen [illegible]，不可操控，不过可以攻略。比较搞笑的是男主角娘娘腔太严重让人受不了，不[illegible]开了男声可以当作百合剧听（这是啥……）。

不知道是否 Karen 撮合，本作还和 Alicesoft 的年末大作『斗神都市 3』搞了个合同预约，不过评价不如后者。从纯 RPG 的角度看，GALGAME 血统的『**君が呼ぶ、メギドの丘で**』没有什么特色，AVG 部分这次又不是重点，年末日系的好游戏又这么多，故本作称号就变成“地雷之丘”了……

结 语

Leaf 现在宣传的重点是 PS3 重制版的『白色相簿』以及几部动画新作，所以目前还没有 2009 年新作的正式消息公布。但据传是一部工口喜剧，Leaf Amusement Soft 的新作也在考虑（确实隔了很久了），还有就是凉元悠一剧本的新作。凉元悠一曾任职 Key 并参与『AIR』『CLANNAD』等名作的剧本编写，独立企划了『星之梦』，是和久弥直树、麻枝准等并列的 Key 名剧本。他在 2005 年 9 月退社，2006 年 9 月加入 Leaf，至今还未有其参与的作品发表，因此这部新作也备受关注。

如果回视 Leaf 的历代作品的话，其实很好归纳其作品的风格：每作都有自己的特点——或是系统的改进与尝试，或是题材上的创新。就算 TH2 和 TH2ad 这两部共通之处最多的作品，系统界面和游戏类型也变得完全不同了。这和 Leaf 的两线工作体制，以及 Leaf 员工的频繁更替都有关联。此外 Leaf 的作品特色还体现在多数作品都有些关于自己的趣谈，都能引起不少话题，这和 Leaf 的品牌魅力是密不可分的，也因此本文这样靠趣谈码字的形式才得以实现（笑）。

Leaf 曾经历三大黑历史笼罩的最黑暗的时代，当时不少人以为 Leaf 要走不下去了，但随着『传颂之物』和『TH2』等新作的制作发售，现在 Leaf 又回到了繁荣的时期，并且更加积极地向包括一般用户群的多领域拓展。在此真心希望 Leaf 能作为 Galgame 的旗舰品牌繁荣下去，并把 Galgame 的魅力带给更多的游戏玩家。▲

二次元狂热同人物邮购区

平时也可以买到同人物的邮购区！

欢迎同人社团或代售组织与我刊合作进行同人物的杂志寄售，联系方法：MSN：jediliao@hotmail.com
电话：010 － 82616677 － 6058
邮件：liao.huiqi@gamespot.com.cn
由于商品数量有限价格较高，为保证您的权益，请先通过电话或者网络通讯软件确认后购买。也可以登陆淘宝网店购买，我们的地址是 http://shop36207638.taobao.com/
查询电话：

注意事项：因物品贵重为避免寄丢我们全部使用快递，费用5元，请务必在汇款单或其他联系方法中写明您的地址以及电话（重要，最好是手机）。汇款请写明以下内容：邮编 100086 地址：北京市海淀区知春路113号银网中心A12层
收款人：动画基地发行部
附言请写明您需要邮购的同人商品名和数量。如有不明白可以来电咨询：010-82612300

¥50

1

1「境界生命物语 -Touhou Biochem」「神乐 -Sato Kagura」
出品：U235 核燃动力
其他说明：画册加音乐CD，赠送主题袋子
官网：http://tdhx2007.blog.163.com/

插画小说本＋音乐CD

¥50

2

3 凤凰花开 ~ Fantastic Land 出品：Lastsep（「盈月纪年」和「风神」主笔）规格：大32开 页数：大约190 故事容量：第一篇章《血色结界》+第二篇章《红魔馆（上）》价格：50RMB 赠品：主题手提纸袋

4「我家有个狐仙大人」（我が家のお稲荷さま）天狐空幻同人抱枕套 出品：33Paradox 尺寸：160×50CM 材质：使用日本电击抱枕和TONY作品系列抱枕相同材料的进口人造丝面料，保证手感，不褪色，不缩水。缝制标准均按照出口标准，绝不轻易脱线。（生产厂家为专业日本订单OEM工厂）枕芯：另购，尺寸160×50CM 价格：人民币320元（含快递费）

¥60

内容 |「带你畅游米菲乐园 ~ □」
以米菲为主题的自由创作，包含插画・漫画・四格・涂鸦・教学・相片・谜・等等 w「二次元狂热」邮购
特典：每一本都有 Hino 亲笔签名

2 米菲乐园 出品：Hino（「动画基地」封底作者，「风音」「雨音」等同人CD绘制）尺寸：宽16开 配置：全铜版纸 价格：人民币60元

3

不想抱着激萌的狐耳少女度过寂寞的宅之夜吗？
「二次元狂热」独家销售中国原创同人周边"狐仙大人"等身大抱枕套。

¥320

——纪念的首本个人彩插本。
24P 轻巧的容量，收录新绘及严选的旧作。
第一次，或许是最后一次，「Hello, again.」。

¥40

Hello, again.
绘者：hino（CRAZY*RABI）规格：B5 / 24P / 全彩本 赠品：主题环保袋

我等、世界O服のために——
とてもエロい
とても暴力
エロ秘密結社
GAME OVER
神猫在綫
天极动漫频道，给你一柴刀
http://comic.yesky.com
天仓零的博客：
http://www.amakura.cn/blog

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2009年04月号
2009 Apl. 6
总第六期

推广价20元

二次元狂热
TWO DIMENSIONS MGNIG

独家专访中国同人绘师Archlich

风神无双

从发芽的新叶到业界的巨木
——Leaf社·1994～2009

校园·暖风·少女
治愈心灵的萝莉控萌画师们

中国同人远征博丽神社例大祭
——『东方丧失绮谭』

ISBN 7-900433-41-1
9 787900 433411

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1 0 0 0 8 6

二次元狂热

9月号

2009 Vol.11

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（ ）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（ ）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（ ）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □业内通信 □东方专区 □天朝绘师 □本期特辑 □音律地平 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造

6 本期最喜欢的文章（ ）

本期最不喜欢的文章（ ）

希望杂志加上的内容（ ）

7 最希望二次元的结构

□游戏（ %）□漫画（ %）□动画（ %）□专栏（ %）

□图片（ %） □COS（ %）□同人创作（ %）

8 对于3D（COS）内容的希望

（ ）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志 （ ）

二次元狂热 9月号（Vol.11）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）